

Target Renegade (CPC) • Robocop 2 (GameBoy) • Wipeout (PSX) • USAS (MSX) • Pugsy (Megadrive)
Veil of Darkness (PC) • Spitting Image (Spectrum) • Crusader No Remorse (PC) • The Pyramid (Spectrum)



Gun Lord

NG:DEV.Team
www.ngdevteam.com



¡BIENVENIDOS!

¡Hola! Ya era hora, pensaréis… han pasado prácticamente seis meses desde el último número de RetroManiac, pero quizás podamos compensar la espera con las 204 páginas de esta entrega, para que podáis leer en cantidad, y esperamos que también en calidad. Para este número seis de la revista (el séptimo si contamos con aquel número cero), hemos aprovechado la reciente celebración de RetroMadrid 2012, un evento de retroinformática que se ha convertido por derecho propio en un referente en nuestro país, y contaros todo lo que sucedió allí. Durante el fin de semana del 4 al 6 de mayo, se celebraron en la nave 16 de El Matadero de Madrid tres jornadas repletas de charlas, conferencias, exposiciones retro y muchos encuentros con todas las personas que hacen grande la 'retroescena' de nuestro país. El esfuerzo realizado por la organización para que todo saliera bien y en preparar un programa realmente interesante que atrajera al mayor número de gente posible, ha obtenido su fruto al saberse que fueron más de 5.000 los visitantes a la feria, una cifra más que considerable para este tipo de actos. Lo mejor fue sin duda encontrarnos con todos aquellos que hacéis de la retro escena un lugar especial, lleno de ilusión, compañerismo y ganas de que nuestro pasado no se pierda entre la amalgama de explosiones y espectacularidad de los juegos actuales.
Además de RetroMadrid, este sexto número viene completito de contenidos. En la sección de actualidad, llegaremos a la Chiptune Stage que se celebró en Barcelona, visitamos las oficinas de Tequila Works en Madrid para nos enseñen Deadlight y entrevistamos a Raúl Rubio, el CEO del estudio, le echamos un vistazo a O - The Experience, un Limbo a la española y entrevistamos a toda una artista, Maya Pixelskaya. No os perdáis tampoco nuestros artículos especiales, con especial atención al repaso histórico de Tetris y un ranking personal de los 10 mejores juegos españoles para Spectrum en conmemoración del 30 aniversario del famoso ordenador de Sinclair. Tampoco faltarán a la cita nuestras habituales secciones de avances y análisis, en las que hablaremos de juegos como Fez, Sine Mora, MajiKazo, Alien Spidy, Super T.I.M.E. Force o el increíble Gun Lord. Nuestro Time Extended y la portada de la revista la dedicamos a Metal Slug, una saga que rompió moldes gracias a sus increíbles gráficos pixelados y jugabilidad a prueba de bombas. La sección Indie viene remozada y hasta los topes de contenidos, y hemos puesto en marcha nada menos que tres sorteos diferentes. ¡Pásalo bien!

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar preguntas/sugerencias a través de nuestro e-mail:
retromaniac.magazine@gmail.com


Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.


http://twitter.com/RetromaniacMag


1P
x02
x1
B
MORE
POWER!!

CONTENIDOS



ven a visitamos en
http://www.retromaniac.es y cuéntanos que te parece la revista

PREVIEWS



161 DoDonPachi Blissful Death

REVIEWS

140 Gun Lord

FIJOS



LOADING...



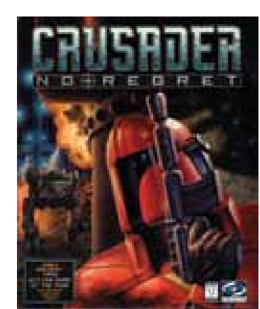
REPORTAJES

ZONAINDIE



Crusader

Parecidos razonables. El diseño del Silencer es una mezcla entre el cazarrecompensas Boba Fett y un Soldado de Asalto de “Star Wars”. No es la única referencia. Se pueden encontrar muchas más.



SISTEMA: PC
AÑO: 1995
GÉNERO: Acción
PROGRAMACIÓN: Origin System
PUNTUACIÓN: *****

Origin, la compañía responsable de las franquicias Ultima y Wing Commander, inició en 1995 una nueva serie de acción futurista protagonizada por un desertor de un cuerpo de élite que se unía a un grupo de rebeldes para luchar contra el gobierno que le había traicionado.

Esta trama, que podría recordar a la de películas como “Starship Troopers” o “Desafío Total”, se iba desvelando a lo largo de varias misiones en las que nuestro personaje, un anónimo Capitán del cuerpo de Silencers, debía ganarse el favor de la Resistencia llevando a cabo todo tipo de incursiones, sabotajes y robos en las instalaciones del todopoderoso Consorcio Económico Mundial. Por desgracia, lo que pudo haber sido otra exitosa saga no terminó de cuajar, y sólo pudimos disfrutar de las aventuras del Capitán en los dos primeros y únicos títulos de “Crusader”: No Remorse y No Regret.

Ambos juegos destacaban por su elevada violencia, ya que podíamos matar a todo el que se cruzara en nuestro camino, fuera un agente enemigo o un inocente científico. Contábamos con un arsenal que iba desde una simple pistola hasta el más salvaje de los rifles de asalto, todo ello conseguido sobre la marcha o comprado entre misiones. Esto nos permitía elegir el nivel de sadismo que empleábamos con nuestras víctimas, a las que podíamos disparar, electrocutar, derretir, congelar o incendiar entre espantosos alaridos.

Igualmente podíamos destruir casi la totalidad del escenario. A veces era necesario por tratarse del objetivo de la misión, pero todo lo que pudiera explotar resultaba demasiado atractivo para dejarlo intacto. En ocasiones era más útil emplear robots teledirigidos para limpiar el terreno ante una emboscada con minas o un número demasiado elevado de enemigos.

“Crusader” destacaba también por incluir breves escenas de vídeo con actores reales de la Resistencia que se encargaban de darnos instrucciones sobre la misión o participaban en ella. Igualmente, los “malos” tenían su propio medio de propaganda a través de los informativos, algo que contribuía a que el juego tuviera un toque de película interactiva.

En el apartado gráfico, los personajes y los decorados estaban pre-renderizados en SVGA, logrando un ambiente high-tech más que aceptable, reforzado por los efectos de sonido y la música electrónica en formato MOD. Sin embargo, las animaciones no resultaban del todo fluidas, algo que mejoró sustancialmente en otro juego que llegaría al año siguiente y que supondría un boom en el género de la acción isométrica: Diablo, pero esa es otra historia…



Sine Mora XBLA (Digital Reality) **2012**

シネモラ

SINE MORA™

DIGITAL REALITY

PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

Skullgirls XBLA/PSN (Reverge Labs) **2012**

HAPPY VALENTINE'S DAY

RETRO CiTY RAMPAGE

Retro City Rampage Multi (VBlank) 2012

Casi 5000 visitantes se acercaron a RetroMadrid 2012 para disfrutar de tres intensos días

Desde el 4 al 6 de mayo se celebró uno de los eventos retro más importantes de nuestro país. RetroManiac estuvo ahí, así que pasamos a relataros lo mejor de un fin de semana largo, muy intenso y repleto de momentos nostálgicos y encuentros de todo tipo. Si te lo perdiste esperamos que estas líneas te ayuden a decidirte a pasarte en posteriores ediciones, y si pudiste darte una vuelta por el recinto esperamos que te sirva como recuerdo de unos días geniales.

Los conciertos

La tarde del viernes no podía ser menos apacible. Mientras esperábamos pacientemente a la entrada de la nave 16 del Matadero de Madrid, una molesta llovizna parecía adelantar lo que poco después ocurriría en la explanada de acceso a la nave. En un ambiente típicamente primaveral algo fresco, el cielo encapotado y negros nubarrones acercándose por el horizonte, la verdad es que la espera a la apertura de las puertas se nos hizo eterna.

Por fin, con sólo un pequeño retraso, la enorme puerta abatible se abrió justo a tiempo para que el chaparrón sólo le cayera a los más rezagados. Dentro nos esperaba una amplia sala de techos altísimos y una buena cantidad de sillas para tomar asiento. Tras esperar unos minutos más, el genial **César Astudillo**, alias 'Gominolas' se encargó de presentar la feria y de hacer de maestro de ceremonias. Abrió con una divertida canción que hacia guiños continuos a todos aquellos que disfrutamos de los videojuegos desde hace más de dos décadas, y tocó la fibra sensible de los desarrolladores de la época en particular.

A continuación César presentó la orquesta que iba a amenizar la primera parte de la inauguración. **Camerata Musicalis**, un joven grupo de músicos entusiastas dirigidos por la batuta de **Edgar Martín,** interpretaría versiones arregladas por **Miguel Prida** de grandes y conocidos temas de la historia de los videojuegos. **Super Mario Bros. Tetris, The Legend of Zelda** o **Titanic** de Topo Soft y cuya música original corrió a cargo del propio Astudillo, fueron los juegos y series escogidos para la ocasión. El concierto sonó muy bien, con algunos momentos épicos y acompañado de un más que notable montaje de imágenes relacionadas con los juegos proyectadas en la pantalla gigante colocada al fondo de la sala. Cada vez que una de las piezas terminaba el público rompía a aplaudir, y César introducía la siguiente parte gracias a curiosidades como el origen de la melodía principal de Tetris, **Korobéiniki**, inspirada en un poema ruso bastante 'encendido'. Obviamente tras la interpretación de Titanic, Astudillo no pudo contener la emoción y saludar efusivamente a Edgar y el resto de músicos. El concierto terminó con una serie de adaptaciones de los temas más conocidos de The Legend of Zelda, con especial atención a los arreglos más conocidos del maravilloso **Koji Kondo**.

Tras la relativa tranquilidad del concierto, llegarían los sonidos electrónicos de **4Dboy**, un jovencísimo David Hervera con muchas tablas ya en la creación de temas 'hardcore' utilizando para ello dos GameBoys 'tochas' con el software **Little Sound DJ**, una pequeña mesa de mezclas y su ordenador portátil. Junto a David amenizó la sesión Philippe que a los mandos de una Master System modificada, ejercía de videojockey corotocircuitando las imágenes de un Sonic rampante en pantalla de tubo. Los sonidos contundentes de David atronaron en la sala en una sesión evidentemente muy trabajada. A destacar para un servidor dos de los temas que presentó de su último disco: 'Faster Than Sonic' y 'Asian Love'. Al finalizar la sesión, los asistentes que arroparon al DJ pudieron comprar su último disco en edición física.

La exposición

Más de 600 metros cuadrados de exposición y stands dan para mucho, y lo cierto es que RetroMadrid no defraudó al respecto. Lo primero que nos encontramos son dos grandes expositores protegidos con cristales

Eternas 'bartops'. Las mini recreativas de la zona de la AUMP siempre estuvieron atestadas de gente. El trabajo realizado para su fabricación es increíble. Las máquinas poseían todos los detalles necesarios para sentirnos casi como si estuviéramos delante de una recreativa de las de antes. En el stand también había expuesto un espectacular pinball 'virtual', abriendo nuevas posibilidades a la creación casera de este tipo de máquinas. Impresionante.



Conciertos para todos los gustos. La actuación de Camerata Misucalis se basó en interpretaciones clásicas de las mejores melodías de los videojuegos. 4Dboy trajo la contundencia y los sonidos electrónicos a la nave 16 de El Matadero de Madrid gracias a sus Game Boys.









Tetris para aburrir. En este mismo número de RetroManiac podréis disfrutar de un amplio reportaje especial sobre la concepción y desarrollo de un juego importantísimo para el software lúdico, pero en RetroMadrid pudimos disfrutar de primera mano con un buen puñado de versiones del popular juego de puzzles ruso. La colección personal de Salva Perugorria (Xenon) con colaboración de Fernando Lopez Ostenero (Z80ST), brilló con luz propia, y no fueron pocos los visitantes que se quedaron encandilados con versiones del juego que ni se imaginaban. Debajo de estas líneas nuestro colaborador 'junior' alucina con los bocetos de La Abadía del Crimen expuestos a la entrada... ¡y lo que le quedaba por ver!





que albergaban una genial recopilación de bocetos y sprites de **La Abadía del Crimen** reproducidos en papel milimetrado, y la consabida colección de Spectrum y algunos módulos, no en vano se celebraba en parte los 30 años del nacimiento de la máquina de Sinclair. Siempre es curioso ver juntos tantos modelos de este microordenador comentando con los demás las diferencias entre uno y otro, contándole al de al lado cuál tuvimos la suerte de tener nosotros, o lo genialmente difíciles que eran la mayoría de los juegos de la época.

Después nos reciben los chicos de la **Asociación Asupiva**, encargados de mostrarnos una impresionante colección de videoconsolas y ordenadores en un recorrido apasionante por la historia de los videojuegos. Desde una máquina Vectrex, hasta el Nintendo Glove, desde una Famicom Dual Disk hasta una vetusta Atari 2600, desde los magníficos ordenadores Amiga hasta esas 'maquinitas' LCD con las que tan bien nos las pasábamos, desde esos clones de Pong hasta un robot ROB de Nintendo... Lo cierto es que la ingente cantidad de aparatos y la explicación de algunos de ellos constituían un acertado repaso a un buen montón de años de entretenimiento lúdico (y programación y desarrollo, todo hay que decirlo). Además, en su mostrador podíamos participar en un par de campeonatos y en el que a primera hora de la mañana eran los más jóvenes los que disfrutaron de las máquinas mostradas.

En el centro de la sala los amigos de **Fase Bonus, RetroWorks, Matra** y otros compartían la primera avalancha de visitantes, sobre todo en el caso de la venta de camisetas, algunas de ellas las conmemorativas del 30 aniversario de Spectrum de **Retroacción**, que se agotaban por momentos. Aprovechamos un momento para acercarnos a hablar con **Ignacio Prini** (Neil Parsons), que tenía en el expositor un puñado de sus producciones propias. Siguiendo nuestro paseo nos topamos con la gente de **Commodore Plus** y **Commodore4ever**, que compartían stand y nos mostraban algunas demos



gráficas típicas del Amiga (¡esa 'State of the Art' del grupo 'Spaceballs'!), vídeos de los 80 y el siempre variopinto C64 pintado y 'dopado' hasta arriba obra de **bieno64**. Los chicos de **Vintagenarios** también tenían una buena representación en el evento, con productos a la venta y el siempre bien recibido taller de reparación de **Javu**, del que tenemos constancia que hubo más de un problema que pudo solucionar in situ a la gente que s ele acercó con sus ordenadores 'pachuchos'. El MSX también se vio representado gracias a **Martos** y su hemeroteca del MSX. En el stand podíamos encontrarnos con los conocidos DVD de las revistas MSX clásicas de los 80 y 90 como la MSX Magazine japonesa.

Chorreo de visitantes. La gente no paro de visitar la zona de expositores, haciendo alguna compra, curioseando o simplemente echando un vistazo a todo lo que había por ahí. Los chicos de Emere casi agotaron el stock de Turbo Grafx y los más pequeños disfrutaron como lo hicimos nosotros hace 30 años con juegos como Pac-Man.





Un poquito más adelante nos encontrábamos ya con el clásico stand de la **AUMAP** en colaboración con **Arcade Forever, Retrovicio**, y **Arcade Shop Spain**, con una amplia representación de las máquinas tipo bartop a partir de un PC y los emuladores, y que fueron sin duda uno de los lugares más visitados de la expo. No faltaron a la cita la habitual NeoGeo al igual que montones de folletos informativos acerca de la asociación, sus actividades y la posibilidad de llevarnos a casa una de estas máquinas.

Nos detuvimos en la zona de Tetris, una retrospectiva con mayúsculas de uno de los juegos más famosos de la historia de los videojuegos. **Salva Perugorria** (alias Xenon), expuso durante todo el sábado un buen puñado de versiones del popular juego de Pázhitnov, en la que destacaron en nuestra opinión la versión original para PC y la de Virtual Boy, con ese efecto 3D tan de moda en la actualidad y que queda como una pequeña rareza difícil de jugar durante un tiempo prolongado. Antes de seguir con el 'cacharreo' de la zona de expositores nos pasamos por los stands de merchandising 'casero' tipo composiciones pixeladas con hammas, peluches, figuras de silicona, chapas, etc. Lo cierto es que vimos mucho talento en el trabajo de **Tender Pixel Art, Artestor, o Floppyderno**. Geniales por cierto la





calidad de los llaveros de **Kawaii & Cute**, con un Alex Kidd y unos Lemmings simplemente adorables.

Mientras la organización preparaba la siguiente charla, decidimos acercarnos al expositor de **Emuforge** donde charlamos un buen rato con **Israel López (Puck)**, acerca de las consolas de código libre tipo Wiz o Caanoo y la nueva irrupción de los sistemas basados en Android, que todavía tienen mucho camino que recorrer. De momento con nuestra Wiz podemos darnos con un canto en los dientes y seguir disfrutando de su emulación más o menos completa, mientras observamos como los sistemas Android emulan mejor consolas tipo Nintendo 64 o PSX pero a cambio poseen una duración de batería muy escasa y tienen un tamaño que distan mucho de poder llamarse portátil…

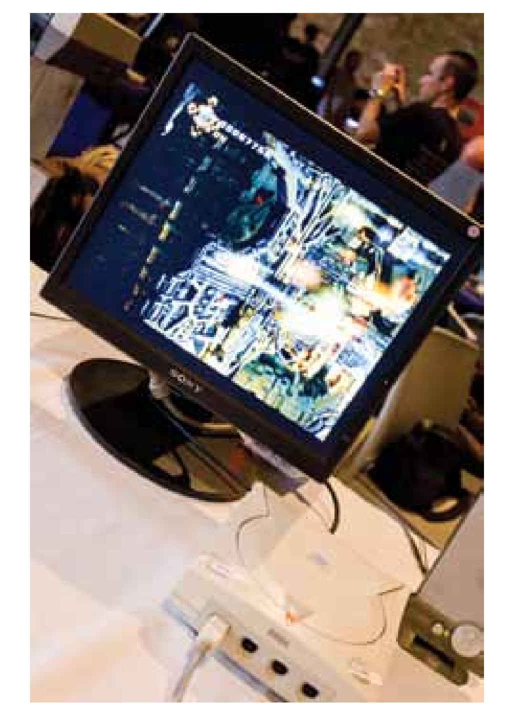
En **Dreamcast.es** intercambiamos también opiniones con **Indiket** y **Neoblast**, dos de los impulsores más importantes de la consola Dreamcast en nuestro país e integrantes del grupo Dreamcast. es. En el stand aprovechamos para echarnos unas partidas a Sturmwind, y aunque la demo ya era algo antigua, nos valió para hacernos una idea de lo que nos esperará cuando **Red Spot Games** se digne a lanzarlo una vez solucionados los problemas de producción en fábrica. En este mismo número encontraréis unas impresiones actualizadas del juego. Luego pasamos a ver la excelente **traducción y doblaje de Shenmue**. Un trabajo totalmente profesional que están realizando **Ryo Suzuki** e **IIDucci**, con la colaboración de otros tantos. La intro cuando la chica lee el poema está completamente doblada al español y al 'latino', como guiño a todos los seguidores de América del Sur, y los textos estarán subtitulados a nuestro idioma en todo el juego.

Commodore también tuvo su sitio. Las populares máquinas de Commodore también estuvieron bien representadas, aunque desgraciadamente se encontraban en la zona más oscura de la nave, pasando un poco desapercibidas.

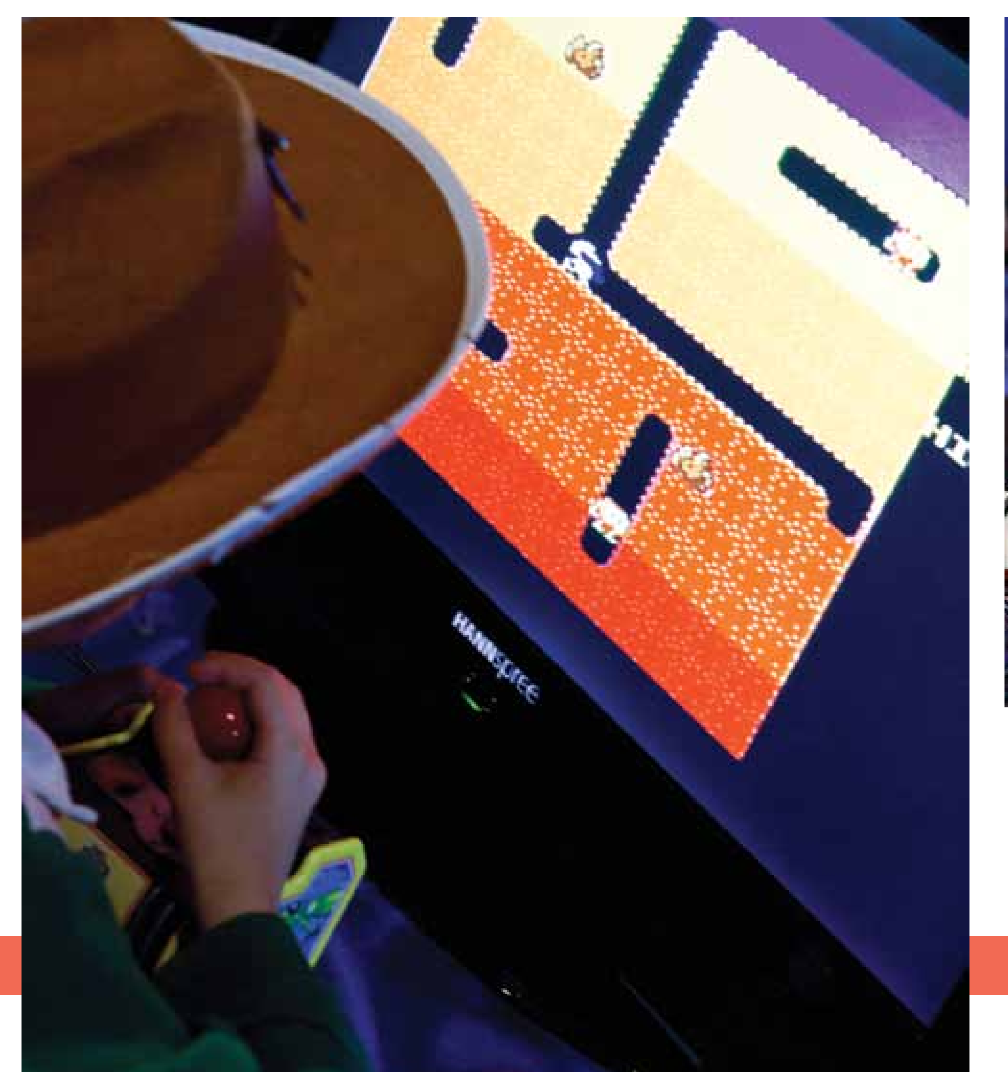


Por fin en el stand de **Emere** pudimos relajarnos un rato con **Eduardo**. Emere es una tienda online con bastante material retro que se está haciendo un hueco preferente en nuestras decisiones de compra, sobre todo gracias a su stock de consolas Turbo Grafx (¡ojo, que ya prácticamente se les habrán terminado el stock!) totalmente nuevas que se vendían como churros en la feria. El stand llevaba ocupado por curiosos y compradores durante todo el día, así que en cuanto vimos un hueco nos acercamos a echar un vistazo. Juegos de Turbo Duo, Super Nintendo, Game Gear, algunas consolas y camisetas, copaban las mesas de Emere. Tras presentarnos Eduardo nos invitó a un refresco, hablamos sobre el panorama retro, la venta online y por supuesto RetroManiac. Eduardo es un entusiasta de lo que hace y disfruta muchísimo con su trabajo y gracias a ellos nos trajimos un suculento paquete de material que sorteamos entre vosotros.

No podíamos olvidarnos de acercarnos al stand de **Fase Bonus,** un fantástico podcast de videojuegos al que deberíais subscribiros. Allí andaban voces conocidas como **Ignacio** o **Albert**, con quien tuvimos









Los sistemas de Asupiva. Realmente increíbles la cantidad de máquinas expuestas. Había una gran representación de aquellas viejas consolas tipo Pong, pero también ordenadores, portátiles, accesorios y por supuesto artículos de coleccionista como el Multimega o el Twin Disk japonés de Sharp.









Mucho contenido La organización completó un más que interesante panel de conferencias y charlas, cubriendo desde el desarrollo en sistemas de hace 25 años hasta la preservación digital.

el gusto de hablar un buen rato acerca de la iniciativa '**1985 Alternativo**', para la que están preparando ya un par de sorpresitas más que en breve desvelarán, y sobre los videojuegos en general. Albert estaba entusiasmado con un evento de estas características que siempre sirve al grupo para reunirse al menos una vez al año, compartir experiencias y verse las caras.

En esta misma zona de los expositores estuvo toda la mañana **Alfonso Azpiri** firmando, dedicando y dibujando con sus eternas gafas de sol a los que nos presentábamos con algún libro suyo debajo del brazo, o el portfolio con algunas de sus mejores carátulas adquirido en la propia feria. Alfonso también recibió una figura de Mot moldeada con gran calidad en reconocimiento a su gran trabajo.

Mucha cantidad y calidad en el 'showfloor' de RetroMadrid, donde no nos dejamos los cuartos porque la economía no lo permite, pero desde luego opciones había.

Las conferencias

La organización de RetroMadrid ha realizado también un esfuerzo considerable en proponer charlas y conferencias más que interesantes para todos aquellos amantes de este mundillo. La presencia de grandes figuras del sector industrial y la presentación al público de proyectos como The Gamer Inside fueron un acierto sin duda.

Carlos Galucci de Iron Byte abrió el ciclo de charlas el sábado por la mañana, hablando sobre el desarrollo original de **Narco Police** y **José Ignacio Rodríguez** sobre el reciente remake presentado en la feria. La charla exhaustiva y bastante clarificadora sirvió además para poner de relieve el extraordinario trabajo realizado por la desarrolladora de Uruguay bajo la supervisión de Dinamic al programar el juego contando con las limitaciones de los procesadores de la época.

El testigo lo recogería algo más tarde **Toni Gálvez** con su charla sobre **Bit Managers**, un grupo pionero en España al programar para GameBoy que se hizo un hueco entre la feroz competencia del resto de Europa. Toni, que participó en el desarrollo de varios de los juegos más conocidos para la consola, abrió la conferencia con sentido del humor y nostalgia al recordar mediante fotos antiguas y extractos de revistas, a algunos de los integrantes de Bit Managers. Allí estaban Rubén, Isidro y Alberto González (músico) por ejemplo. Luego pasó a explicar a la audiencia sus propias técnicas a la hora de realizar gráficos, como la generación de sprites a partir de modelos en 3D, a los que dotaba de este modo de una animación muy realista y trabajada, o el motor tridimensional que junto a un compañero desarrolló para GameBoy Advance en sus últimos momentos en Bit Managers. Toni también nos mostró algunas curiosidades del funcionamiento de la industria, y como a veces una buena idea puede irse al traste por culpa de la falta de entendimiento entre diferentes empresas, como fue el caso de Gaelco y su adaptación de Radical Bikers para GameBoy Color.

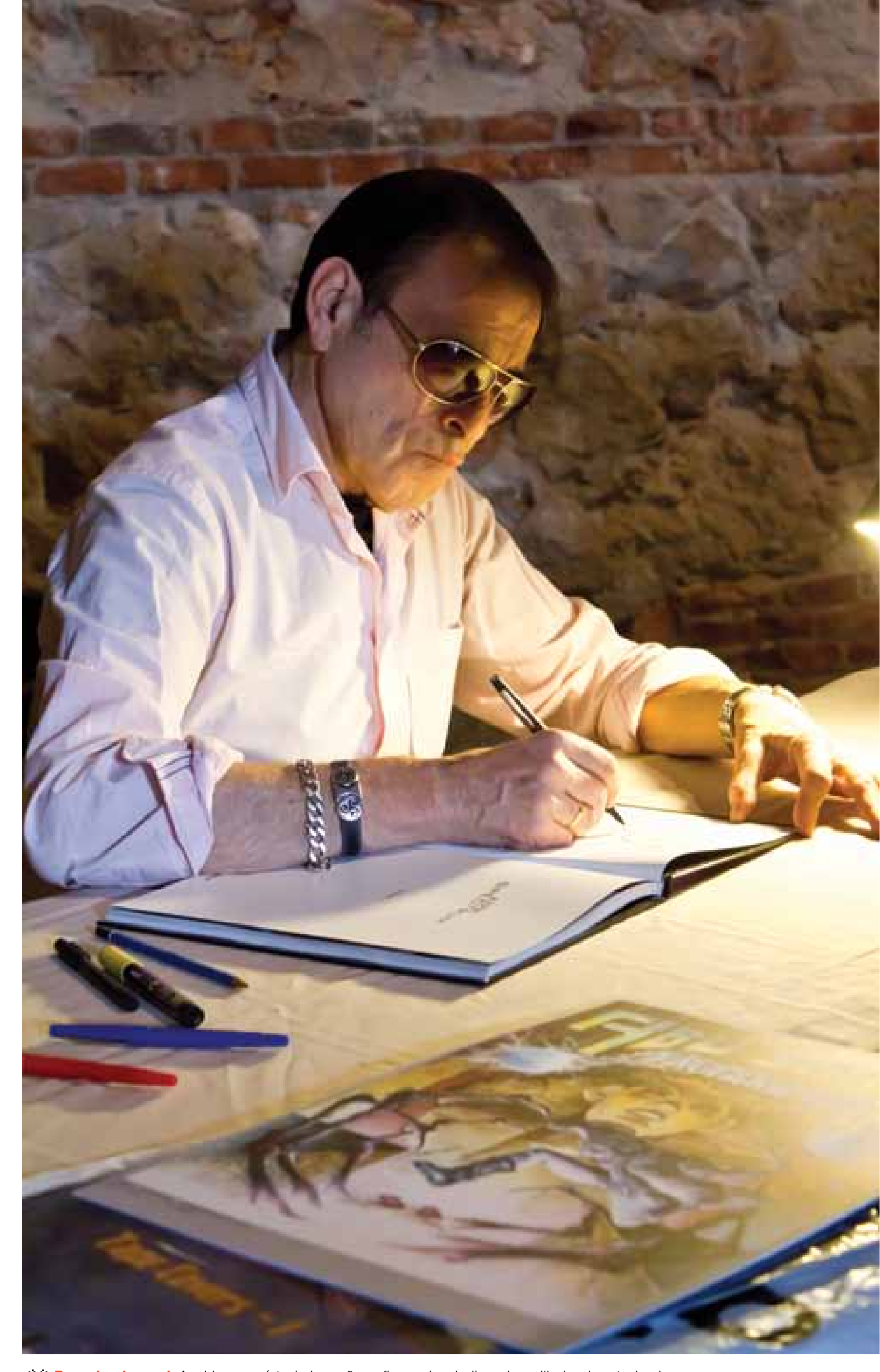
Ya por la tarde del sábado **Jesús Fabre** presentó el capítulo dedicado a la industria del videojuego del documental por entregas que está realizando: '**The Gamer Inside**'. Un esfuerzo sobresaliente por acercar todas las facetas de los videojuegos a los usuarios desde un producto audiovisual con calidad y buen hacer. El capítulo sobre la industria cuenta con las declaraciones de personajes tan importantes en la industria del videojuego castizo como Victor Ruiz, actualmente director de FX Interactive, Pablo Crespo, de la cadena de tiendas GAME, Enric Álvarez de Mercury Steam o Javier Arévalo de Pyro Studios, aunque Jesús también se ha acercado a periodistas como Juan Carrillo de RTVE o David Martínez de Hobby Consolas. El trabajo de Fabre está camino de convertirse en todo un referente en nuestro país gracias a la documentación, declaraciones obtenidas y a esas introducciones que se asemejan tanto a una aventura SCUMM de Lucas Arts. ¡Genial!

A continuación llegaban a RetroMadrid dos estrellas invitadas, **Guillém Caballé** y **Manuel Martín-Vivaldi**, dos leyendas vivas d las ondas que levantaron un programa como Game 40, inicialmente escuchado por unos pocos, hasta convertirse en uno de los más escuchados de la famosa emisora de radiofórmula. Estuvieron presentes numerosas anécdotas como la aparición de los gamberros Pin y Pon, dos DJ de Bilbao con muchas ganas de marcha, los concursos de Nintendo 64 y la avalancha de cartas recibidas en la emisora, el '¡alert!' de Commandos, o las colaboraciones de Carlos Ulloa y aquella 'sombra de la nave en G-Police' que tanto dio que hablar. Nos quedamos sin embargo con la impresión de que Game 40 se convirtió en un referente a lo largo de todas sus etapas y que supo reinventarse de ser únicamente





Game 40, un programa recordado por muchos. Guillém Caballé y Manuel Martín-Vivaldi hicieron las delicias de la audiencia recordando anécdotas en la grabación de los programas.



Pegado al papel. Azpiri se pasó toda la mañana firmando, dedicando y dibujando a todos los que se acercaron a su mesa. Lo cierto es que el genial ilustrador se merece todo nuestro reconocimiento y más. El portfolio con algunos de sus trabajos que se vendía en la feria posee una calidad excepcional.

Remake castizo. La Abadía del Crimen sigue siendo uno de los títulos más recordados del software patrio, por lo que la charla de Manuel Pazos y Antonio Giner sobre el remake atrajo a un buen número de oyentes.



un pobre relato de trucos e impresiones 'non-stop', a un programa con secciones bien definidas, colaboraciones variadas y una estupenda forma de escuchar la radio los domingos por la tarde.

Tras las risas y la algarabía recordando viejos tiempos, tocaba ponerse un poco más serio en la mesa redonda sobre preservación digital fue muy interesante y arrojó algo de luz a ese trabajo ingrato que muchas veces no se aprecia. Tener la posibilidad de guardar de alguna forma todo el software que ha ido corriendo por los circuitos de cientos de máquinas para su conservación en el presente y futuro, es una forma de asegurarnos que tanta riqueza cultural no se va a quedar en el olvido. En la mesa participaron personas de nivel internacional como **Andreas Lange**, director del Museo de Computadores de Berlín e impulsor del proyecto KEEP, **Marco Accordi**, presidente de AIOMI, **Moacyr Alves**, fundador y presidente de ACIGAMES y nuestro querido **Jesús Martos**, al que se le debe mucho desde la comunidad MSX y desde los ocho bits en general por su enorme trabajo y esfuerzo.





Dejaríamos para el domingo dos grandes conferencias. A primera hora **Manuel Pazos** y **Antonio Giner** comenzaron puntualmente su charla con una videoconferencia con **Juan Delcán**, grafista de la versión original de **La Abadía del Crimen** y que acompañó al genial **Paco Menéndez** en una aventura que terminaría por convertirse en uno de los juegos más recordados del software español. Manuel y Antonio, autores de los últimos remakes del juego, y conocedores profundos del mismo, dieron una clase magistral sobre la construcción de mundos isométricos en micros de 8 bits, las dificultades que entraña su programación y diseño, y un repaso a lo que la industria del soft había creado con anterioridad, prestando especial atención a técnicas tipo Filmation. Fue sin duda una de las charlas más instructivas y bien llevadas de toda RetroMadrid, no sólo por la curiosidad que todo buen amante de los videojuegos tiene por su desarrollo y producción, sino por la importancia y misticismo que siempre ha tenido La Abadía del Crimen en nuestros corazones.

Y para cerrar el evento nada menos que la presentación del libro '**Ocho quilates, una historia de la edad de oro del software español**' de **Jaume Esteve**. La mesa estuvo presidida por auténticos 'cracks' del software patrio como **Víctor Ruiz** de Dinamic, **Paco Suarez** de Indescomp, **Rafael Gómez** de Topo y **Fernando Rada** de Zigurat. **Paco Pastor** de Erbe no pudo venir finalmente pero el resto de invitados se despachó a gusto contando anécdotas de los inicios de la industria en nuestro país, la evolución de la misma, desaparición de sellos, etc. y contestaron amablemente a un buen número de preguntas de los asistentes. Sin duda de lo mejor de RetroMadrid.

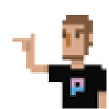


En cuanto al libro de Jaume, Ocho Quilates es una crónica completa de la edad de oro del soft español, con cantidad de declaraciones de los protagonistas de la época y un repaso a priori bastante apetecible que nos recuerda a los 'grandes' tipo 'The Ultimate History of Videogames' de Steve Kent por ejemplo. Deseando estamos de hincarle el diente cuando salga publicado.

Con la última conferencia terminada no podemos más que agradecer a la organización de RetroMadrid el excelente trabajo realizado, y transmitirles nuestra más que sincera enhorabuena. El lugar escogido es estupendo, bien comunicado, accesible y con muchísimo espacio, aunque la iluminación y, sobre todo, la sonoridad, deberían corregirse para futuras ediciones. Según estimaciones, **han sido casi 5000 los visitantes a RetroMadrid 2012**, una cifra nada desdeñable que demuestra como este tipo de eventos tiene tirón y hay bastante público interesado por ellos. ¡Ojala que podamos seguir contando con ellos en el futuro!.

Nota de agradecimiento
No podemos dejar de agradecer a la organización del evento, la **Asociación de usuarios de Informática Clásica**, por el trabajo realizado, las horas 'perdidas' en que todo saliera bien y en atraer a todos esos expositores, conferenciantes de nivel, al genial Azpiri, a una de las mejores ferias retro que recordamos. Mención especial para **Asupiva**, que expuso una representación de videoconsolas y ordenadores clásicos realmente apabullante y admirada por todos los visitantes.

El ClubSprite celebra con gran éxito la cuarta edición del Chiptune Stage



El pasado 25 de febrero se celebró en el **Centre Cívic La Fontana** (Barcelona), el cuarto encuentro de la Chiptune Stage organizado por Rafael de Club Sprite.

Si no conocéis este evento, se trata de una reunión de apasionados por la retro informática y la música chip en el que cualquiera puede participar o simplemente ir a disfrutar del ambiente y aprender sobre el tema.

Entre una marabunta de cables y mesas de mezclas pudimos encontrar todo tipo de sistemas adaptados musicalmente para la cita y justo en el centro, un proyector lanzaba visuales creadas por un MSX.

Entre los participantes se encontraba **Maki** (miembro de **AAMSX**) que con su flamante C64 realizó un pequeño tutorial para aprender a dominar el soft **MESSIAH**. Además utilizó su NDS para la libre session jam y nos impresionó con su Game Boy con pantalla retroiluminada de color azul y una salida extra Prosound para conseguir el mejor sonido.

A su lado, **Neuroflip** de **a1200 freaks** y miembro de **303bcn** dio buen uso de esa llamativa portátil tuneada y la combinó con su **Amiga 1200** y el secuenciador AHX con el que nos deleitó con algunos de sus muchos temas chip mezclándolos en directo.

Msxkun de **Paxanga soft** se presentaba acompañado de su imponente MSX2 con el cartucho de Playsoniq que incluye un auténtico chip SID, un Philips Music Module y una placa Arduino, controlándolo todo con el software MSX Synth, obra del mismo Msxkun. Sin duda era el ordenador que más llamaba la atención por su gran puesta en escena y tuvo mucho que decir en la sesión libre.

Por último **Jamque** organizador del evento (**Club Sprite**) y miembro de **The Pets Mode**, hizo buen uso del tracker de su PC y añadió como guinda el multiefectos y sampler **Kaoss Pad** de Korg en el que además enchufó un micro para usarlo como vocoder.

A medida que la tarde avanzaba, se apagaron las luces y entro en acción Aorante de **Aorante's** blog y miembro también de 303bcn, que se encargó de las visuales con su propio software veejingSx v0.99b con el que a través de un MSX creó una sesión de visuales en directo gracias a las diferentes capas y efectos que puede procesar la aplicación. Además le conectó un mando de NES con el que controlar todos los parámetros y se encargó de animar el evento siguiendo el ritmo de la música que sonaba en la sala.

En definitiva, un evento muy amigable donde podemos saciar nuestra sed retro y aprender "in situ" sobre el chiptune y otros asuntos de manos de gente muy interesante.Todo nuestro apoyo a este tipo de eventos y esperamos veros en la próxima edición.

Por: Toni de Pixels Mil



Chiptune de todos los colores. Un espectáculo tanto visual como sonoro. La pantalla del proyector no descansaba y a ritmo de coloridos sprites, sonaban las distintas melodías que inundaban la sala. C64, Amiga, Msx, Game Boy... sonido chip de todos los sabores.







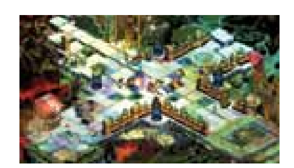






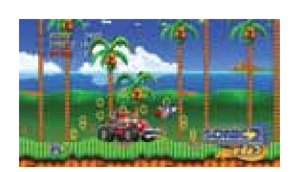


De producción propia. Desde las Game Boy modificadas al monstruoso MSX cargado de extras hardware, todo el local era un museo de máquinas personalizadas que las llevaban al límite. Además, mucho del software utilizado era de creación propia al igual que los temas lanzados en la sesión Jam.



Bastion ya disponible en la app store para ordenadores Mac

El fabuloso juego de acción y RPG de Supergiant Games ya puede comprarse por 12 euros en la tienda de Apple.



El prometedor Sonic 2 HD realizado por fans no verá jamás la luz

Las causas son problemas internos entre el jefe de proyecto y el programador que llevaba el peso del juego. Podéis descargar al menos la demo disponible desde hace meses.



¡El remake HD de Toki no ha muerto! Y parece que esta vez va en serio

Golgoth Studios confirma vía facebook que el remake en HD del arcade Toki sigue en desarrollo e incluso se atreven a avanzar que aparecerá a finales de agosto en XBLA.

GameGadget baja su precio oficial a pocas semanas de su lanzamiento

Blaze rebaja la portátil casi 50 euros

GameGadget, la consola portátil de Blaze que quiere equipararse al 'iPod de los videojuegos', apareció a principios de abril a un precio aproximado de 120€. Los primeros problemas con el sistema de descarga de juegos y la disponibilidad en un principio de tan sólo un puñado de juegos para Megadrive no parecían presagiar nada bueno de la consola retro de Blaze, pero parece que las cosas no están yendo mal en la empresa británica, o al menos eso es lo que nos cuentan en su última nota de prensa.

A partir de este momento, GameGadget podrá adquirirse en la tienda online oficial por unos 73€, un precio mucho más contenido y similar al que ofrecen otras consolas del mercado 'libres' como la Dingoo. Según Blaze la razón de esto es que han visto superadas sus expectativas de demanda, y que gracias al número de unidades vendidas y las expectativas futuras, el precio de producción ha podido rebajarse hasta este nuevo precio. Eso sí, según Blaze no habrá futuras rebajas, así que este será el precio definitivo del aparato.

Aquellos usuarios que adquirieron la consola al precio original, verán recompensadas su 'lealtad' con la devolución de la diferencia entre los dos precios (¡menos mal!). Ahora queda por ver si de una vez son anunciados nuevos sistemas emulados en el sistema y si desarrolladores independientes se animan a producir software nativo para la consola. ●



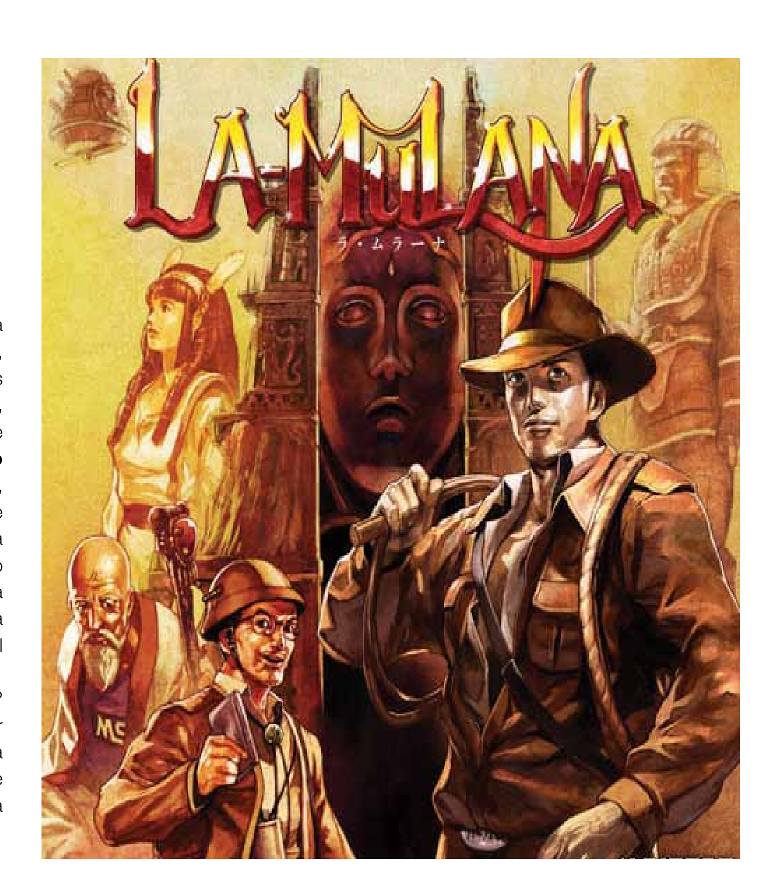
Una portátil retro. La intención de Blaze es la de poner imponer un sistema legal y actualizable de videojuegos retro al modo de la app store de Apple y demás plataformas digitales. La consola sería únicamente el 'transporte' de estos juegos. Además, Blaze insiste siempre en la comunidad indie, para que desarrollen juegos propios para GameGadget.

La Mulana para Wiiware cancelado en Estados Unidos y Europa

Tras muchos rumores y retrasos el genial juego de Nigoro se queda en Japón

Finalmente no pudo ser. Si primero Nigoro, los desarrolladores de La Mulana, culpaban a Nicalis, sus distribuidores y localizadores en occidente por los retrasos en el lanzamiento, al poco Nicalis respondió, que ellos estaban esperando a que Nigoro solucionará los problemas que Nintendo había informado antes de incluirlo en su plataforma digital Wiiware, y que los nipones habían hecho oídos sordos. La conclusión de todo esto es que Nicalis se desentiende completamente del juego y cancela su publicación en tierras occidentales. **No hay La Mulana traducido al inglés en Wiiware, y punto, se acabó**. Sea como fuere, toda esta historia es cuanto menos extraña y muy desgraciada. Al silencio absoluto que Nicalis ha mantenido durante el último año en referencia al juego, se le une que Nigoro ya lo publicó en Japón el verano pasado, sin más problemas que un par de fallos que pidió subsanar Nintendo, y a que el pequeño estudio japonés mantiene que la responsabilidad era de Nicalis. La distribuidora norteamericana por cierto, no ha hecho ningún comentario hasta el momento en que internet se ha inundado de acusaciones y preguntas sobre el destino final de La Mulana. Demasiado tiempo esperando para esto...

¿Problemas de comunicación? ¿Alguien que miente? ¿Los dos dicen media verdades? Lo único cierto es que aquí el único que pierde es el jugador de Wii, que se va a quedar decididamente sin disfrutar de un juegazo con todas las letras. Nigoro ya comentó que a partir de la versión para Wiiware (remake a su vez del original para PC de hace unos años), se encontraba readaptando el juego para lanzarlo en breve en Steam. Con esto último nos toca consolarnos. ●



Un grupo de estudiantes presentan 'O, The Experience'. ¿El 'Limbo' a la española?



'O The Experience' es un proyecto iniciado por un grupo de jóvenes estudiantes de la **Escuela Universitaria de Diseño e Innovación de Madrid** que están cursando el **Grado Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos**, y que han decidido saltar a la palestra con su primer proyecto, una especie de mezcla entre precisamente **Limbo**, y otros grandes del género como **Ico** o **Shadow of the Colosus**. Según Daniel, el diseñador jefe de este proyecto, "*O es un es un juego de aventura-puzle en 2D. Despertamos en una balsa perdidos en un pantano y durante el transcurso del juego deberemos avanzar resolviendo junto a nuestra hermana y con su cooperación los obstáculos con los que nos encontremos. La principal característica del juego es la capacidad que tendremos en algunos momentos para girar el mundo en ángulos de 90 grados, variando la gravedad y haciendo que lo que antes era una pared ahora sea un suelo firme por el que avanzar. Gracias a esto, al final el jugador descubrirá qué está haciendo en ese mundo y sobretodo cómo ha llegado allí.*" Y es que el proyecto de estos diseñadores no esconde sus influencias sobre el título indie de **PlayDead Studios**, del que toma prestados su puesta en escena y la temática surrealista y misteriosa con algunos toques personales que lo acercan al arte contemporáneo de artistas como Dalí, aunque las influencias del equipo de desarrollo no se quedan únicamente en los videojuegos: "*nos encanta el trabajo que está haciendo **Thatgamecompany**, el **Team ICO** y los grandes referentes indie, desde **Limbo** y **Braid** y los juegos de **Amanita Design** a otros más arcade como **Dust Force** o **Super Meat Boy**. De fuera de la industria tenemos influencias del cine y de la pintura sobretodo. Como bien habéis podido observar **Dalí**, y también **Redon** y **Kandiski** por sus colores.*"

La intención de 'O' es la de convertirse en una experiencia diferente aprovechando los recursos que poseen este joven equipo y una idea ya estudiada de antemano: "*se trata de ofrecer una experiencia (para el público y para nosotros por lo que aprendemos) intensa pero breve. Por poner un ejemplo de puzzles, estamos trabajando con cambios de gravedad con los giros de 90º, de esta manera podríamos pasar a caminar por una pared en un momento dado o hacer que algo que parecía inalcanzable caiga impulsado por la gravedad*", continua Daniel, "*lo que nos movió en general a entrar en la carrera fue vocación y 'O' es el primer juego de todos los componentes del equipo*" nos explica. Y es que el juego no pretende ser una aventura interminable con muchas horas frente a la pantalla, **si no más bien aboga por la experimentación y la accesibilidad a todo tipo de usuarios**: "*Por lo que respecta al juego va ser corto, estamos probando HTML5 y haciéndonos con las herramientas. Algunos de los sentimientos que queremos suscitar en los jugadores son el desconcierto, queremos que no sepan porqué están ahí, que sientan que han de avanzar para encontrar una explicación y ante todo teníamos el objetivo de que fuera un viaje embriagador. Que el jugador se quede admirado por cada rincón que visita y disfrute de esta aventura, corta, pero intensa*". De ahí también esa influencia confesa a Ico y The Shadow of the Colosus. En el primero por la **relación mágica que entablaban los dos personajes** del juego, algo difícilmente reproducible, y el segundo por la **grandilocuencia del universo** en el que nos veíamos inmersos.

Sin embargo, lo primero que nos llamará la atención del juego por las pantallas y el pequeño vídeo de presentación publicado es desde luego su aspecto gráfico en el que contrastan claramente los elementos de los diferentes planos. Según Daniel, "*el juego consta de un primer plano vectorial de color negro y unos fondos dibujados uno por uno en Photoshop. La programación se está haciendo con Construct2 (HTML5) y pese a que contamos con un pixel artist que ha trabajado en Ragnarok Online, nos hemos decantado por el vector por su rapidez*".

'O, The Experience' llegará si todo va bien a nuestros ordenadores **este próximo mes de junio**. La propuesta de Daniel y el resto de su equipo es realmente sugestiva, y la puesta en escena bastante atractiva. El potencial está ahí, ahora falta que todos los elementos se conjuguen perfectamente y que el desarrollo sea interesante y los diferentes puzles ingeniosos y originales. En unas semanas podremos comprobarlo...



Entre Dragones y Fus Ro Dah anda el juego

Imagino que como yo, muchos de vosotros habréis caído en las garras del último título de la factoría Bethesda, The Elder Scrolls V: Skyrim. Pese a que se ha cumplido casi medio año de su lanzamiento, su impacto ha sido tal, que ha trascendido fuera del ámbito del entretenimiento.

Y es que son muchas las razones por las que el juego ha estado en boca de todos. Además de suponer la continuación de otro gran título de RPG occidental como fue Oblivion, el título arrastró consigo la polémica de sus bugs en consola, además de numerosos gags y frases memorables, incluyendo el más famoso de sus gritos, el ahora archiconocido Fus Ro Dah. Estas tres palabras de difícil comprensión han supuesto si cabe una auténtica revolución en Internet.

Para poder hacernos una idea de su impacto, hace unos días tuve conocimiento de que Bethesda ha planteado registrar la marca para poder comercializar productos relacionados con dicho grito. Sinceramente, pensaba que este hecho ya había sido contemplado por parte de la compañía, pero claro, ¿quién iba a suponer que tres palabras sin sentido aparente iban a tener tanto éxito? lo triste de ello es que nadie parece haberse dado cuenta del tremendo potencial que tenía, sobre todo después de contemplar los mil y un videos donde el grito de marras es utilizado en las situaciones más rocambolescas. Es más, para qué nos vamos a engañar, durante unos minutos llegué a lamentarme por no haber tenido la idea de registrarlo yo mismo. Quién sabe, igual ahora tendría una oferta por los derechos del nombre que hubieran supuesto algunos euros de más en mi cuenta….

Ciñéndonos al juego en sí, ni que decir tiene que ahora mismo estoy enganchadísimo: llevo 265 horas dedicadas al mismo en poco más de cuatro meses, no he tocado apenas otro juego desde que lo instalé y ni siquiera he terminado la historia principal. Imagino que sobrepasaré holgadamente las 300 horas, por lo que se convertirá en el título al que más horas he dedicado en mi vida. Pensaba que las casi 180 horas del Fallout 3 serían mi tope, pero me equivoqué. Y lo más curioso es que me había prometido a mí mismo que no lo adquiriría hasta terminarme algunos de los juegos que me quedan pendientes por finiquitar. Craso error por mi parte, porque una vez lo acabe estaré preparado para recibir las respectivas expansiones. Por suerte, no me va a pillar desprevenido. Estoy bien equipado y mi fiel compañera de fatigas me protegerá con su vida. Curiosamente, esta frase también forma parte recurrente del juego, pero sin ningún tipo de interés. Lástima.●

Impresiones con Deadlight

Jugamos a la demo de la pasada PAX East en los estudios de Tequila Works en Madrid. Así es uno de los juegos más prometedores del próximo verano para XBLA.



Madrid, seis de la tarde del pasado viernes 4 de mayo. El cielo amenazaba lluvia tras un día completamente primaveral y la temperatura tiraba más a fresca a pesar de encontrarnos ya en la primera semana de mayo. Nada nos desanima. Tequila Works, los creadores del prometedor Deadlight, nos habían invitado a visitar sus oficinas ubicadas cerca de la plaza de Colón, y de paso nos darían la oportunidad de probar el juego del que llevamos hablando desde que se anunciara a principios de este año.

Llegamos con media hora de antelación, así que decidimos hacer tiempo tomándonos un café en un local cercano. El equipo de desarrollo se encuentra en la recta final de producción del juego y somos conscientes de que a estas alturas Tequila Works estará a tope puliendo hasta el límite Deadlight. Cuando quedan cinco minutos para la hora de la cita decidimos ponernos en marcha y subir a las oficinas de Tequila. ¡Comienza el espectáculo!

Nada más tocar la puerta **Raúl Rubio**, el CEO y director creativo de Deadlight sale de una reunión y nos enseña con gran entusiasmo, y siempre con una sonrisa en la cara, toda la oficina, desde las salas de reunión hasta la zona de creatividad. Se nota que Raúl está haciendo lo que le gusta y que está disfrutando con el proyecto que llevan ya preparando desde hace un tiempo: "*Comenzamos Deadlight hace ya casi tres años en otras oficinas*", nos comenta Raúl.

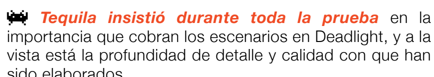
Al poco nos presenta a otros integrantes del equipo que se encontraban en ese momento en el estudio, como **Abel Oroz** (artista), **Luis Sánchez** (diseñador), **Cristina Ynzenga** (animación), **Niklas Wennesten** (creación de los esqueletos que rigen los movimientos de los personajes) o **José Luis Vaello** (la persona detrás del gran trabajo artístico de Castlevania Lords of Shadow), y por supuesto **Isaac Barrón**, productor de Deadlight. Pese a estar bastante ocupado, Isaac tomó el relevo de Raúl y nos introdujo amablemente en el juego, "*Deadlight es lo que llamamos un plataformas cinemático. Os sonará por juegos como Another World o Flashback*", nos explica Barrón antes de que cargue la demo en una de las estaciones de desarrollo frente a la que nos sentamos.

Toca coger el mando y disfrutar. En primer lugar, y conforme nos hacíamos con el control de Randall, nos llamó mucho la atención el altísimo nivel de detalle que poseía la demo, no sólo en cuanto a la calidad de los gráficos, sino por todo aquello que a simple vista no tendríamos en cuenta: grupos de zombis moviéndose en la lejanía, una furgoneta huyendo, moscas concentradas en los cadáveres, algún que otro 'no muerto' intentando salir de un coche, etc.

Nos olvidamos de que somos el protagonista del juego y nos convertimos en un personaje más dentro del ambiente de desolación que se destila en Deadlight, "*el trabajo artístico ha pasado por varias etapas, pero finalmente hemos optado por un contraste pronunciado entre el primer plano y el fondo, los escenario aparecen más o menos claros y los personajes son prácticamente siluetas, logrando así una sensación pronunciada de aislamiento*" nos dice Isaac. **Y es que, la recreación de los escenarios es digna de mención, destacando sobre todo aquellas partes abiertas donde se puede contemplar con mayor detalle el apocalipsis que te ha tocado vivir.**

Para dotar de mayor realismo al juego, "*se han tenido en cuenta núcleos urbanos y ciudades norteamericanas y canadienses reales como Vancouver, Hope y Seattle*", continua Barrón. Desde luego, el trabajo de documentación gráfica e investigación se nota. Los chicos de Tequila son grandes aficionados al cine de los ochenta y a obras como **Acorralado**, **28 Días Después**, **La Carretera**, o la saga de casquería por excelencia de George A. Romero.





Tequila insistió durante toda la prueba en la importancia que cobran los escenarios en Deadlight, y a la vista está la profundidad de detalle y calidad con que han sido elaborados.







Destacable es la sensación de soledad que transmite el juego. En un mundo devastado y sin apenas referencias de lo que le puede estar pasando a otras personas, nos damos cuenta de que estamos solos y por lo tanto debemos enfrentarnos a la adversidad en solitario **sin más ayuda que nuestra pericia e inteligencia para poder resolver los diferentes puzzles que se van planteando**. A nuestro favor está que los enemigos no son especialmente inteligentes, si bien no hay nunca que subestimar a la masa zombie -muy peligrosa en ataques de grupos- tal y como tuvimos oportunidad de vivir durante la demo. Si no tenemos muy claro qué hacer, más vale reaccionar rápido, porque no sabemos por donde pueden aparecer. Un paso en falso puede suponer que te conviertas en el plato del día... "ñam-ñam".

A pesar de todo, y para tranquilizar a los jugadores, **el personaje puede hacerse con una serie de armas para hacer más llevadera la aventura, si bien éstas pueden ser concebidas más bien como herramientas que contribuyan a solucionar problemas** -abrir puertas, por ejemplo-, más que para usarlas principalmente para matar. Claro que su efectividad para aniquilar zombies está fuera de toda duda -llegamos a utilizar un hacha para abrirnos camino sin miramientos- pero el planteamiento del juego nos permite poder evitar los enfrentamientos directos si queremos, simplemente pensando nuestros movimientos aprovechando el medio y los elementos del escenario.

Otro aspecto a tener en cuenta es la banda sonora. **Sutil a veces, contundente otras, el ritmo aumenta o disminuye, convirtiéndose en algo más que una simple experiencia que nos acompaña. David García**, el músico encargado de su creación ha realizado desde luego un gran trabajo incluyendo incluso algunos pasajes de música diegética (por ejemplo la que proviene directamente de la radio de un taxi abandonado) que quedan realmente bien integrados en la historia. García se ha encargado además de supervisar un doblaje en inglés de primer nivel, pero con subtítulos en varios idiomas. Quedan también por comentar los efectos de sonido, *"¡lo más divertido fue grabar sonidos para el juego! ¡Lo pasamos en grande creando los efectos!"*, nos responde Rubio, y es que a los habituales gruñidos zombies que ya tenemos grabados en la cabeza gracias a **The Walking Dead**, se le añaden toda suerte de efectos ambientales, viento, ruidos mecánicos… en fin, toda una suerte de texturas excelentes que contribuyen una vez más a identificarnos con Randall y este mundo desolado.

En cuanto a la jugabilidad, el control es bastante intuitivo y sencillo. Por su planteamiento de juego y por la forma de agarrarse a los distintos muros y cornisas además de los saltos, en muchos momentos la demo nos recordó a juegos clásicos como **Flashback** o al **Prince of Persia** original y a otros más actuales como **Limbo** o **Shadow Complex**. De hecho, en el último tercio de la demostración pasamos por una zona de edificios en el exterior con un gran letrero con la palabra "HOTEL" medio destruida, *"ese es un pequeño reconocimiento a Limbo, un juego que también nos ha marcado de alguna manera"*, sentencia Raúl.

Continuando con el juego, la dificultad está bien implementada y medida. En los primeros compases de la demo, éste puede parecer que es un camino de rosas porque los puzzles iniciales son muy sencillos, pero nos comentaron que la escala de dificultad iría progresivamente aumentando conforme vayamos avanzando en el juego. Además, la aparición de los zombies es impredecible, **puesto que pueden destruir de repente una puerta del fondo del escenario o aparecer desde detrás de un muro, la tensión estará presente prácticamente desde el primer momento**. Ya que es posible que nos veamos envueltos en un ataque y ello suponga terminar herido, tendremos la posibilidad de recoger botiquines que nos ayuden a recuperar la salud. Asimismo, podremos podremos hacernos con trozos de diario que nos permitan poder comprender mejor la historia y los pensamientos de Randall.

En definitiva, **las impresiones no pueden ser más optimistas**. Por desgracia, la demo se nos hizo bastante corta y nos quedamos con ganas de más. Según Raúl, **el juego durará aproximadamente 6 o 7 horas**, dependiendo de la pericia del jugador, una duración a nuestro parecer más que adecuada para un título de estas características. Deadlight tiene visos de convertirse en una excelente carta de presentación para Tequila Works capaz de codearse con los éxitos actuales del bazar arcade en Xbox 360. **Es un título muy prometedor, con una propuesta original, inmersiva como pocas, y sobre todo muy divertida y jugable.** El verano está a la vuelta de la esquina, así que la espera parece que llega a su fin. Esperamos que los chicos de Tequila obtengan el éxito que se merecen, y que este reconocimiento a uno de los géneros más queridos por muchos de nosotros reciba toda la atención posible.

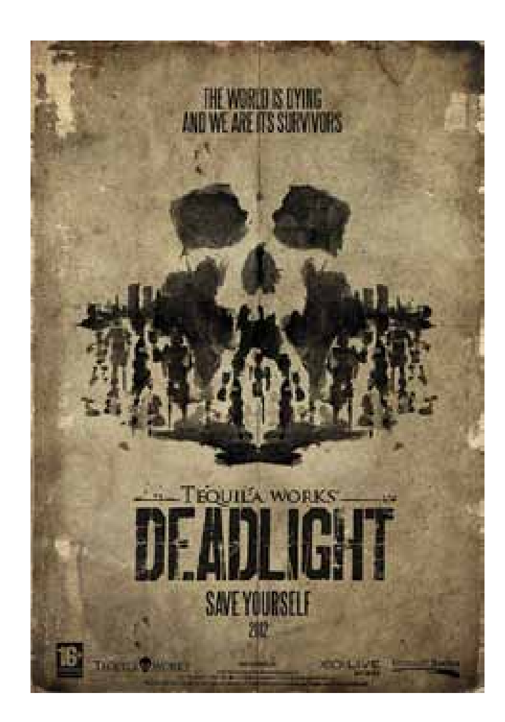


Ya con la demo acabada no nos queda más remedio que despedirnos del equipo tras charlar con algunos de ellos y que nos mostraran sus progresos. Afuera ha dejado de llover, así que puede ser un buen momento para abandonar la oficina de Tequila, con una gran cara de satisfacción al comprobar que el camino está muy bien marcado. Estamos seguros de que Deadlight gustará a todos vosotros que habéis crecido con títulos como los citados anteriormente.



Entrevistamos a Raúl Rubio Munárriz

A pocas semanas ddel lanzamiento de Deadlight, hablamos con el director ejecutivo de Tequila Works



Raúl lleva en esto de la industria del videojuego desde hace la tira y a algunos quizás os suene su nombre por haber sido cofundador de Mercury Steam y haber participado en títulos como Scrapland o Jericho. Sin embargo, y por encima de su pasado como leeréis a continuación, lo que destaca de Raúl es su absoluta pasión al hablarnos de Deadlight, el juego que están creando en estos momentos en Tequila Works. Es su primera criatura y están tratando de que sea perfecta...

¡¡Hola!! En primer lugar felicidades por la noticia del descubrimiento de Deadlight y muchas gracias por responder a nuestras preguntas. No es habitual que encontremos a desarrolladores patrios en un canal de distribución como es XBLA, y menos aún con tan buena pinta como vuestro juego.

Gracias por el cumplido. ¡El honor es nuestro! Lo cierto es que hay más creadores con talento que nunca en España. Las nuevas formas de crear y distribuir juegos están abriendo grandes oportunidades a escala global.

Quisiéramos, antes de nada, que por favor os presentárais ante nuestros lectores, quienes sois, donde y como surgió Tequila Works, vuestros proyectos anteriores…

Tequila Works nació a finales de 2009, cuando nos juntamos varios veteranos de procedencias tan diversas como **MercurySteam**, **Weta Digital**, **Blizzard**, **Pyro** y **Sony Computer Entertainment Europe**. Enseguida se fueron sumando viejos colegas y magníficos profesionales, todos con la misma idea de crear cosas pequeñas con gusto. Deadlight es nuestro primer proyecto como Tequila, pero lo cierto es que muchos ya habíamos trabajado juntos en otros proyectos. El currículum colectivo del equipo incluye entre otros las sagas de **Commandos** y **Motorstorm**, **Diablo III**, **Heavy Rain**, **Wanted**, **Terminator Salvation**, **Castlevania: Lords of Shadow** y **Overlord II**. Nos une un espíritu artesano y la capacidad de sorprendernos cada día, poner a prueba nuestras capacidades e ir un poco más allá.

Sois muchos los integrantes de Tequila, imaginamos que con más o menos implicación en el estudio, pero rondando la treintena, y muchos de vosotros poseéis un currículum más que abultado en la industria, con compañías tan conocidas como Blizzard, Sony, Pyro y por supuesto MercurySteam. ¿Es este un buen momento para aglutinarlos a todos en una compañía de este perfil? ¿Cómo veis el panorama actual de desarrollo de videojuegos en nuestro país?

Realmente Tequila Works es una pequeña *startup*, con un núcleo de una docena de personas (ahora mismo somos 22 en el estudio, porque estamos a tope con Deadlight y hemos juntado temporalmente nuestros 2 equipos). Ahora bien, contamos con una nutrida red de colaboradores *freelance* a lo largo de la geografía nacional, y otros países, como Reino Unido, Suecia o Francia. Cualquier momento es bueno para luchar por tu sueños. Tan sólo hay que ser paciente, ¡y no perder nunca la pasión! Ese fue el principal motivo por el que fundamos Tequila Works. La industria del videojuego se debate constantemente entre un futuro incierto y un pasado glorioso. Es hora de asumir que la época dorada del software español pasó y no volverá. El futuro es más brillante que nunca, hay que aprovechar la oportunidad antes de que pase, sacar partido de nuestras fortalezas y mitigar nuestras debilidades colaborando más entre nosotros. Nuestra competición está fuera, este es un mercado global. Debemos ofrecer algo que nos diferencie para bien. No intentar competir frontalmente con los grandes, sino ofrecer las experiencias que ellos no pueden.

Así que Tequila como tal nació a finales de 2009, aunque no ha sido hasta ahora cuando por fin habéis concretado vuestro proyecto. ¿Qué ha pasado durante este tiempo? ¿Teníais otros proyectos en ciernes, búsqueda de financiación, preparación para todo este revuelo que estáis montando?...

Hemos estado muy ocupados, como podéis imaginar. En Tequila Works aplicamos nuestro espíritu artesano a todo lo que hacemos. ¡Deadlight empezó al mismo tiempo que el nacimiento de Tequila!

En base a la idea original, empezamos a perfilar la idea, trabajando la historia, el concepto, el estilo gráfico, el mundo… hicimos muchos prototipos y propuestas antes de poder reflejar Deadlight fielmente en una pantalla. En paralelo, constituimos Tequila Works. Con ayuda de **Madrid Emprende** y la red de viveros de la comunidad de Madrid, trazamos el plan de negocio y nos instalamos en un pequeño despachito del vivero de Vicálvaro.

Somos autofinanciados, y gracias a nuestra administradora única, Luz Sancho, conseguimos recursos suficientes para acabar el proyecto. El dinero siempre es un quebradero de cabeza en un estudio creativo, pero a ella se le da de maravilla.

Decidimos centrarnos en nuestra ventaja competitiva y externalizar el resto. Elegimos Tequila porque era corto y potente, reflejaba nuestro estilo y es fonéticamente similar en todos los idiomas. Y nuestro logo, la "calabilla" es fiel a esa idea.



Trabajo artesanal. Los diseñadores y artistas conceptuales han trabajado duro creando una buena cantidad de bocetos para las diferentes localizaciones del juego. Una de las paredes de las oficinas en Madrid de Tequila, estaba repleta de estos bocetos con anotaciones en post-its de colores. Todo sea por lograr una atmósfera perfecta en Deadlight, algo de lo que, visto lo visto, estamos seguros de que no carecerá.

Hablando de vuestro logo, ¡nos encanta, sobre todo la versión animada del tráiler! ¿Cómo se os ocurrió y que viene a significar?

¡El caleidoscopio es hipnótico! Queríamos huir de tópicos mexicanos y mostrar algo único, con mucha personalidad. Que simbolizase la unión de innovación y tradición, de artesanía y tecnología que realizamos aquí. Dedicamos muchísimo tiempo y esfuerzo a trazar nuestra imagen corporativa, obra de **Marc Sans** y **Óscar Perales**, los genios barceloneses detrás de OYEME! El caleidoscopio y la "calabilla" son mérito suyo… los dolores de cabeza que les causamos todo nuestro.

En vuestra web podemos leer que vuestro reto particular es "hacer cosas pequeñas con buen gusto". ¿En qué diríais que se diferencia Tequila Works de otros estudios independientes de ahí fuera? ¿Cómo explicaríais el tipo de videojuegos que queréis ofrecernos?

No sé qué nos diferencia, pero sí lo que nos define. En una industria creativa tienes que ofrecer flexibilidad y un entorno que fomente la chispa. En Tequila, participar no es una oportunidad, ¡es una obligación!

Por encima de todo, cada persona debe sentir el proyecto y hacerlo suyo. El que todos hayan participado activamente en la concepción de Deadlight lo ha hecho un juego mejor. Todo el mundo aporta en Tequila, las ideas son de todos. "Comunicación, Colaboración y Confianza" no es sólo un lema corporativo. Eso enriquece la creatividad, e implica "pasionalmente" a todos y cada uno de nosotros. ¡Lo difícil es saber dónde está el límite!

En Tequila Works queremos crear universos ricos e interesantes. Juegos pequeños no significa menor calidad. Queremos demostrar que se pueden crear cosas con cariño y el máximo de calidad en soportes digitales. Y sobre todo, que los jugones disfruten con nuestros universos tanto como nosotros creándolos.

¿Por qué XBLA y Microsoft Studios? ¿Tenéis pensados además otras plataformas de descarga para el futuro como Steam o similares o es muy pronto para hablar de todo esto?

XBLA ha demostrado ser la plataforma ideal para apuestas únicas y arriesgadas. Microsoft Studios creyó en nosotros desde un principio. Como puedes

Tequila Works





Tequila Works es una joven desarrolladora independiente española con sede en Madrid constituida por miembros ya expertos en estas lides, al haber trabajado en sitios como **Blizzard**, **Mercury Steam** o **Sony**. No, aunque su nombre no es suene, no es ninguna 'novata' en esto del desarrollo de los videojuegos. Los componentes del equipo han trabajado ya en títulos de renombre o provienen de otros sectores audiovisuales, como la animación, con una experiencia más que contrastada. "Hablamos con Microsoft Games Studios en Estados Unidos todas las semanas, para que vayan comprobando los avances en el juego", nos comenta Raúl Rubio. Y es que la atmósfera que se vive en la oficina madrileña es la de profesionalidad, mucho esfuerzo y trabajo por conseguir un juego destacado en el amplio catálogo de la consola de Microsoft. Deadlight aparecerá este próximo verano en exclusiva para XBLA, y ya estamos contando con los dedos de la mano los días que nos quedan para disfrutar con él. Más info: **www.tequilaworks.com**





Juegos de luces. Los escenarios de Deadlight están planteados de forma que las sombras jueguen un papel muy importante. Los tonos fríos y apocalípticos de los exteriores con un sol ceniciento, casan a la perfección en los interiores húmedos y oscuros donde encontrarnos de pronto con alguna criatura con hambre...

imaginar, para un estudio pequeño y recién nacido es un sueño hecho realidad. Realmente comprenden lo que estamos haciendo, respetan nuestra independencia, y hacen que todo parezca fácil, permitiendo que nos centremos en crear. Nos encantaría que Deadlight saliese en otras plataformas, pero aún es pronto para eso.

Hablando ya del juego... desde las primeras imágenes y el trailer de presentación no es que tenga buena pinta, ¡es que luce fantástico! ¿Es una especie de plataformas de acción con puzles, disparos a mansalva, algo de rompecabezas…?

Muchísimas gracias por los elogios, ¡el equipo los agradece un montón! Han sudado sangre para que Deadlight se vea como se ve. ¡Son unos auténticos genios!

Deadlight es un plataformas cinemático con puzles, un género que nos encanta. Eres Randall Wayne, natural de Hope, BC. Es 1986, pero no el mismo año que nosotros conocimos: el Challenger, Chernobyl, el cometa Halley, la capa de ozono… todo ello es el punto de partida para un mundo paralelo delirante en el que la civilización sucumbe al caos y la anarquía ante un suceso insólito. En este 1986 no hay motivos para celebrar nada, salvo seguir vivo.

Randall Wayne es una persona normal, no un militar o un científico. Jugando con él te sentirás vulnerable, sentirás la soledad. Deadlight es un mundo hostil e implacable. No esperéis ensaladas de tiros, porque la munición es más valiosa que las vidas que arrebata. Tu inteligencia, agilidad y reflejos son los que marcarán la diferencia.

Los diseñadores se están dejando la piel para que cada escena sea única e inolvidable.

Suena genial, ¿podrías profundizar un poco más en la historia del juego? ¿Por qué tiene que atravesar el protagonista toda la costa oeste de los USA? Hay tíos colgando de las gasolineras, ¿qué ha pasado con el mundo? ¡Tanto apocalipsis va a acabar con nosotros!



Esto no es el futuro, es el pasado. En resumen, todo se ha ido al carajo. No hay esperanza, no hay escapatoria, cura o culpable. Lo único importante es vivir para contarlo un día más. Randall se ve arrastrado en una búsqueda más allá de su propia supervivencia, enfrentándose a sus propios miedos. La historia es esencial, y está centrada en los personajes. Deadlight está dirigido por la narrativa, y para ello hemos contado con **Antonio Rojano**, Premio Nacional de Teatro Calderón de la Barca e invitado en varias ocasiones por el Royal Court Theater de Londres. Es un gustazo trabajar con un autor de tanto talento para escribir la odisea de Randall. El escenario, creado con sumo cuidado por artistas como **Óscar Cuesta** y **César Martínez**, es un personaje más, duro e implacable. Algo vivo, todo un contraste en un mundo muerto.

Ya que estamos con los muertos, hacéis cierto hincapié en el "miedo" y el "terror" cuando habláis de Deadlight. ¿Nos vamos a pegar más de un susto? Sólo por la estética y el diseño preliminar de los gráficos, y por lo que hemos podido probar, el juego parece estar dotado de una atmósfera fantástica que nos recuerda al mejor cine. ¿Trabajáis a partir de bocetos, ¿cuáles diríais que son vuestras fuentes de inspiración?

La soledad y el desamparo son el vehículo ideal para el suspense y la paranoia. Y Deadlight tiene un rato de ambas. Hicimos una labor de documentación exhaustiva del periodo histórico y la ubicación geográfica del juego.

La idea original fue de **César Sampedro**, director de arte. Hizo varios fotomontajes y speed paintings en los que se veía una silueta misteriosa y solitaria, un mundo precioso pero muerto… Empezamos a preguntarnos quién sería, por qué estaba ahí, qué había ocurrido, qué eran esas sombras siniestras. Poco a poco el universo fue cobrando forma, lo que incluyó no sólo buscar muchas referencias y escribir ucronías, sino estudiar biología y muchos, muchos conceptos.

Deadlight bebe fuentes de lo más diversas: principalmente, los plataformas cinemáticos clásicos como Prince of Persia, Another World o Flashback; novelas como Cell de Stephen King, Hola América de J.G. Ballard, Soy Leyenda de Richard Matheson, Monster Nation de David Wellington, La Carretera de Cormac McCarthy o Guerra Mundial Z de Max Brooks; films como Acorralado, 28 Días Después, La Carretera, la saga de George A. Romero…; y cómics como The Walking Dead de Robert Kirkman.

El apartado sonoro no parece que vaya a defraudar tampoco, lo que hemos escuchado en nuestras partidas suena ya muy bien y un doblaje de lujo. ¿Qué podemos esperar de este aspecto en el juego?

Toda la composición musical a cargo de esa joyita gallega que es **David García**. Él sólo ha compuesto, orquestado y producido toda la banda sonora original, ha sonorizado todo el juego y ha supervisado el doblaje,





que es de primer nivel. ¡Lo más divertido fue grabar sonidos para el juego! ¡Lo pasamos en grande creando los efectos! No descartamos publicar la banda sonora. Pone los pelos de punta.

Deadlight se espera para este verano, una época en nuestra opinión, perfecta para juegos de este corte y sobre todo para los descargables en un momento que por lo general no suele estar saturado de lanzamientos en formato físico, así que los "hellworkers" estarán dando el callo y la cosa va por muy buen camino, pero decidnos, ¿por qué recomendar vuestra opera prima a nuestros lectores?

Deadlight no es un zombie shooter. No vas a masacrar cientos de enemigos con un lanzacohetes. Hay otros juegos que lo hacen muy bien y no vamos a añadir otro más a la lista. Deadlight es una aventura de supervivencia guiada por una historia que no es la típica de "averigüemos qué está pasando y quién es el culpable para salvar al mundo". Randall Wayne está la mayoría de las veces desarmado y es muy vulnerable. Deadlight es una experiencia única que pone a prueba los reflejos del jugador, donde un paso en falso significa la muerte. El jugador tendrá que devanarse los sesos para tareas aparentemente cotidianas.

Pues Raúl, muchísimas gracias por vuestra atención, mucha suerte con el proyecto y enhorabuena una vez más por el trabajo que hacéis

Gracias a vosotros por la oportunidad. El equipo de Tequila Works está haciendo un magnífico trabajo para que Deadlight vista de verdad. ¡Estad atentos!



Disponible para iPhone, Battle for Asciion Extnd de Relevo

Se trata de un estupendo shooter con influencias de clásicos como Gradius o R-Type que tras pasar por nuestros navegadores de internet llega por 0,79€ a la app store.



Megaman 2.5D, un interesante 'fangame' del personaje de Capcom

Algunos problemas con la programación y un ritmo d edesarrollo lento son los principales 'handicaps' de este proyecto Megaman con muy buena pinta.

Anunciado 'Turrican Soundtrack Anthology'

Chris Huelsbeck se apunta a la moda 'kickstarter' con su nuevo proyecto recopilatorio

¿Qué te parece una nueva edición de la banda sonora de las tres entregas de Turrican, completamente orquestas, con nuevos arreglos y presentada en una edición limitada de lujo? A nosotros nos parece una idea sencillamente magnífica, y es que Huelsbeck, uno de los compositores de videojuegos más conocidos por todos gracias a sus obras maestras en Commodore 64 o Amiga, se apunta a la recaudación via Kickstarter con esta nueva iniciativa.

¿El objetivo? Crear la compilación sonora más potente de los últimos tiempos aprovechando de nuevo las orquestas de Colonia WDR Radio y produciendo un magnífico 'pack' de tres discos (mínimo) con prácticamente todos los temas de los juegos. Si recordáis hace un tiempo os hablamos de Symphonic Shades, una maravilla para los oídos que recopilaba los mejores trabajos de Chris. Pues algo parecido podremos encontrarnos cuando termine con este nuevo trabajo.

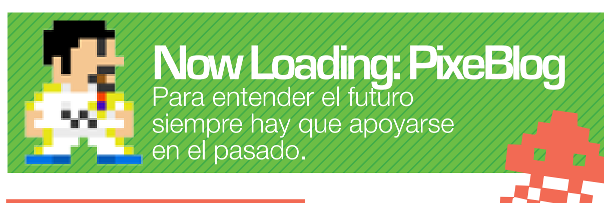
La petición en Kickstarter comenzó hace un mes y en pocos días recaudó unos 18.000$ de los 75.000$ que Huelsbeck pretendía recaudar para cubrir todos sus gastos, desde sus propios honorarios a la hora de producir los discos, hasta pagar a la orquesta, fabricar los discos, imprimir un folleto especial, etc. Según la cantidad de dinero que decidáis donar, luego recibiréis a cambio diversos extras, desde los propios discos por supuesto (a partir de unos 38€), hasta descarga de MP3, póster firmados, entradas para el próximo concierto en Colonia con músicas de videojuegos. Una delicia en todos los sentidos sin duda.

En la actualidad el proyecto ha recaudado casi el doble de lo que pretendía en un principio y poco a poco se han ido uniendo más genios de la música de los 90 en los videojuegos como el mismísimo Yuko Koshiro, además de incluir más extras como pósters, pegatinas o la posibilidad de una edición en vinilo. Un lujo.

Para poder haceros con la versión especial y limitada del disco, tenéis hasta el próximo 3 de junio participando en la campaña kickstarter. Una vez cerrado el plazo va a ser bastante complicado conseguir algunod e estos discos. Visita la web oficial para más información: www.turricansoundtrack.com



Música celestial para tus oídos. La calidad de Chris componiendo música está fuera de toda duda. La banda sonora de Turrican aún resuena con fuerza en nuestra cabeza.



La colección virtual

Aunque es cierto que hace tiempo que no se hacen predicciones sobre la próxima generación de videoconsolas, quizás más cercana de lo que podamos imaginar, puedo recordar con claridad al Pachter de turno jurando y perjurando que el soporte físico en el videojuego tiene las horas contadas.

De hecho, quizás nos baste con revisar el estado actual de los mercados virtuales en las actuales consolas, con Playstation Network y Xbox Live haciendo caja a través de los distintos juegos descargables que a menudo las compañías cuelgan en la red.

No hablemos ya de plataformas como Steam, con una auténtica legión de seguidores, legión compuesta por usuarios de compatibles que, mayoritariamente, adquieren los juegos sin moverse del cómodo sofá.

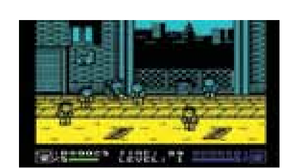
Por tanto, en una hipotética Playstation 4, o en la futura Xbox 720, ¿se perderán los soportes físicos? ¿Dejaremos de tener que rendir cuentas al bendito Ikea para adquirir una nueva estantería en la que apilar los juegos del mes?

La respuesta no la tengo yo, no sé si algún analista ya la sabe, y quizá esté guardada a buen recaudo en las maquinarias comerciales de Sony y de Microsoft. Con todo, me imagino que los gigantes de la industria del entretenimiento digital tendrán que lidiar con potentes argumentos a la hora de enfrentarse a los dueños de las grandes superficies especializadas. Me dirán ustedes qué diablos va a vender vuestro querido amigo dependiente de GAME si los juegos toman el camino virtual de forma definitiva, sin girar la cabeza y sin posibilidad de dar media vuelta. Eso sí, me imagino que esto generaría, de rebote, una devastadora excusa para acabar con el polémico mercado de la segunda mano, esa que tantas alegrías nos ha dado a los que la crisis nos deja el bolsillo temblando.

Y resulta que de repente se cuela un halo de luz en este oscuro embrollo; y se cuela en nuestra colección de videojuegos, esa que se ordena de forma caótica y ordenada de manera simultánea, apilada en aquella estantería de Ikea, o quizás adquiriendo polvo en el cajón, polvo pixelado y de ocho bits, por supuesto.

Porque resulta que hay un puñado de buenas gentes que rezuman iniciativa, creatividad y esfuerzo, sin otro objetivo que el de preservar el recuerdo de los juegos clásicos y recoger el agradecimiento de los buenos coleccionistas. Un puñado de buenas gentes como las que componen 1985 Alternativo, que se están dedicando a relanzar juegos clásicos en sistemas actuales, acompañando cada juego con un estuche a la altura de la ocasión, con manual de instrucciones bien ilustrado, y con su correspondiente cartucho en el caso de Watman para Game Boy Advance. Incluso recibirás un Bollycao para que te lo zampes mientras carga el juego. Y lo más importante de todo: tendremos el juego en nuestras manos, lo podremos tocar, guardar, mirar y colocar en nuestra estantería. Como debe ser.

>>PRESS START!



The Mojon Twins junto a Gandulf anuncian Karate Twins Story
Atentos a esta suerte de Double Dragon para ZX Spectrum que andan desarrollando los 'Mojones' junto a Gandulf del foro Speccy.org. Vídeo en Youtube.

El Mundo del Spectrum ya tiene aplicación para dispositivos Android
Así podrás echarle un vistazo a todas las fichas de los juegos de la base de datos desde la palma de tu mano. Descárgalo gratis desde Google Play.



Fallece Jack Tramiel, creador de Commodore
El pasado 8 de abril murió en California uno de los personajes más importantes en la carrera informática tras una vida repleta de éxitos y algunos fracasos comerciales. D.E.P.

Sorteos RetroManiac

¡Tiramos la casa por la ventana oiga!

Bueno, quizás no sea para tanto, pero resulta que en este número de RetroManiac tenemos la suerte de poder realizar tres sorteos diferentes gracias a la colaboración de Emere, Kawagames y Evil Studio. Son por un lado códigos de descarga para los juegos 'James Peris sin Licencia ni Control', una divertida aventura gráfica con mucho humor socarrón y el buen hacer de un personaje que os recordará al Larry más irreverente, y 'Syder Arcade', un matamarcianos en la línea de Uridium con gráficos espectaculares y la dificultad de aquellos juegos que añoramos tanto. Por otro gracias a Emere tenemos 10 cartuchos nuevos del genial Pete Sampras para Megadrive para repartir entre nuestros lectores. ¿A qué esperas? ¡Lee las instrucciones a continuación y participa!

Cartucho Pete Sampras para Megadrive

Sigue las cuentas en Twitter de **RetroManiac** y **Emere** y escribe un nuevo mensaje con exactamente estas palabras (sin las comillas):

"@retromaniacMag @tiendaemere #SamprasNumberOne"

Por cortesía de Emere sortearemos entre todos los que participéis **10 cartuchos totalmente nuevos de Pete Sampras para Megadrive**. El juego de Codemasters se ganó el reconocimiento a mediados de los 90 por su buena jugabilidad, notable apartado técnico y la posibilidad de jugar partidos para hasta cuatro amigos simultáneamente.Una vez terminado el periodo de participación realizaremos un sorteo para obtener 10 ganadores. Cada uno de ellos obtendrá un cartucho de Pete Sampras para Megadrive. Avisaremos a los agraciados mediante mensaje directo en Twitter para que nos pasen sus datos personales.

Códigos descarga James Peris Sin Licencia ni Control

Sigue las cuentas en Twitter de **RetroManiac** y **Kawagames** y escribe un nuevo mensaje con exactamente estas palabras (sin las comillas):

"@retromaniacMag @kawagames_es #YoDeMayorComoElPeris"

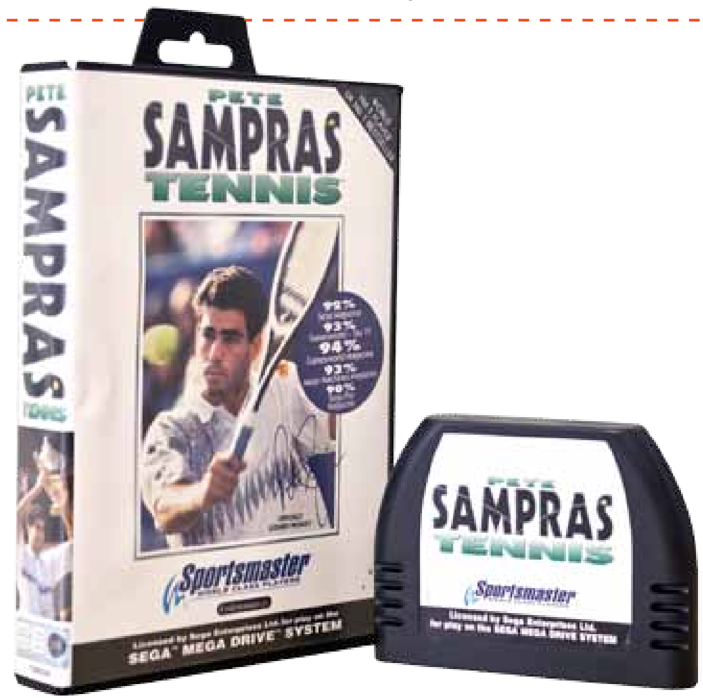
Gracias a Kawagames sortearemos entre los que participéis **dos códigos de descarga para ordenadores Windows** de esta excelente aventura gráfica española desarrollada por Pavo Entertainment. En 'James Peris, Sin licencia ni control' encontraréis mucho sentido del humor, unos personajes con personalidad y todo el sabor de las aventuras clásicas. Una vez terminado el periodo de participación realizaremos un sorteo para obtener dos ganadores. Cada uno de ellos obtendrá un código para activar en la web de Kawagames y descargar una copia de James Peris sin licencia ni control. Avisaremos a los agraciados mediante mensaje directo en Twitter para indicarles todos los pasos que hay que realizar.
Consultad por favor los requisitos mínimos para la instalación del juego en **la web de Kawagames**.

Códigos descarga Syder Arcade

Sigue las cuentas en Twitter de **RetroManiac** y **Studio Evil** y escribe un nuevo mensaje con exactamente estas palabras (sin las comillas):

"@retromaniacMag @studioevil #SorteoSyder"

Sortearemos entre los que participéis 2**0 códigos de descarga para ordenadores Windows o Mac** de este estupendo shooter de la vieja escuela. Syder Arcade es deudor de grandes clásicos como Uridium para sistemas Commodore y encontraréis un análisis en este mismo número de la revista. Una vez terminado el periodo de participación realizaremos un sorteo para obtener 20 ganadores. Cada uno de ellos obtendrá un código para activar en la tienda virtual de Evil Studio y descargar una copia de 'Syder Arcade' desde su web. Avisaremos a los agraciados mediante mensaje directo en Twitter para indicarles todos los pasos que hay que realizar. Consultad los requisitos mínimos para la instalación del juego en **la web oficial**.

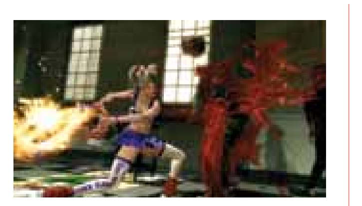




¡Animaos a participar! El plazo para los tres sorteos vencerá el próximo 22 de junio, y una semana más tarde anunciaremos los ganadores. Podéis participar en los tres sorteos pero sólo una vez por cada uno de ellos.

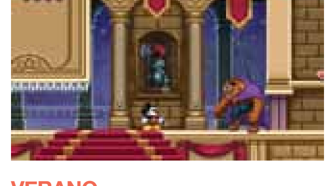
NO PIERDAS DE VISTA ESTOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS:

Y es que no todo iban a ser juegos retro. Todos los meses te presentaremos una lista con esos títulos más novedosos del panorama actual que podrían interesarte.



JUNIO
Lollipop Chainsaw
Lanzamiento: 15 junio
Publica: Kodawa Games
Desarrolla: Grasshopper Man.
Plataforma: X360, PS3, PC

De vez en cuando alguien nos sorprende con ideas locas y originales y puede que Lollipop Chainsaw sea una de ellas, en la que encarnaremos a una animadora de instituto armada con una motosierra intentando sobrevivir a la invasión zombie que azota su instituto. ¿Llegara a ser tan divertido como pinta, o se quedará en una nueva 'ida de olla de Suda51?



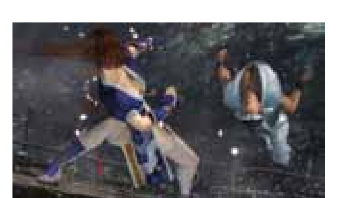
VERANO
Epic Mikey 2
Lanzamiento: Verano 2012
Publica: Disney Interactive
Desarrolla: Dreamrift
Plataforma: 3DS

Junto con las versiones para las consolas de sobremesa, llegaráademás para 3DS Epic Mikey 2: Power of Illusion, spinoff que estará inspirado en aquel magnífico juego que fue Castle of Illusion para MegaDrive. Las imágenes vistas hasta ahora prometen un diseño precioso y colorido, que esperemos, aproveche sabiamente las capacidades la pantalla de la 3DS.



OTOÑO
Tomb Raider
Lanzamiento: Otoño 2012
Publica: Square Enix
Desarrolla: Crystal Dynamics
Plataforma: X360, PS3, PC, Mac

La saga renace, y esta vez desde el comienzo de las aventuras de Lara, quien en este titulo aparece con 21 añitos recién cumplidos, "disfrutando" de sus primeras aventuras después de dejar atrás su gran fortuna. Seremos testigos de como nuestra protagonista evoluciona física y psicológicamente para ir convirtiéndose poco a poco en la gran aventurera que ya todos conocemos.



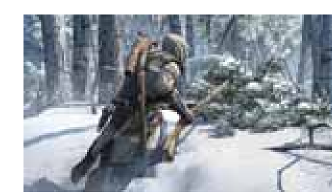
SEPTIEMBRE
Dead Or Alive 5
Lanzamiento: Septiembre 2012
Publica: Namco
Desarrolla: Namco
Plataforma: X360, PS3

Los amantes de esta mítica saga estamos de enhorabuena, septiembre nos traerá por fin una nueva instancia del mítico juego de lucha de Tecmo, y parece que las participantes féminas no han perdido un ápice de su "personalidad". Nos prometen un plantel de luchadores nunca antes visto en la saga, incluso contaremos con invitados ilustres, como Akira de Virtua Fighter.



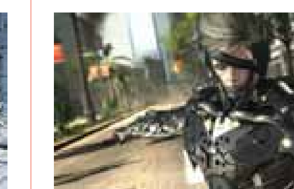
OCTUBRE
Medal of Honor: Warfighter
Lanzamiento: 25 octubre
Publica: Electronic Arts
Desarrolla: Danger Close
Plataforma: X360, PS3, PC, WiiU

Poco se sabe todavía del retorno de uno de los grandes FPS, salvo que usará el mismo motor de Battlefield 3 y que seguiremos al mismo equipo de la anterior entrega. No se centrara en ninguna guerra en especial, sino que se basará en misiones inspiradas en el mundo real, como los ataques de piratas somalíes a buques pesqueros o la ayuda en secuestros en las Filipinas.



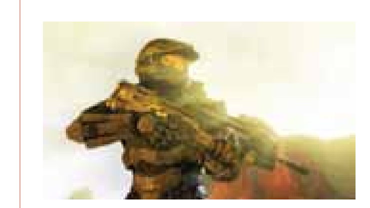
OCTUBRE
Assasins Creed III
Lanzamiento: 31 octubre
Publica: Ubisoft
Desarrolla: Ubisoft Montreal
Plataforma: X360, PS3, PC, WiiU

El final de la historia de Desmond Miles se acerca, por fin sabremos toda la verdad. Pero antes tendremos que vivir la vida de Connor Kenway, quien luchará contra sus enemigos durante la guerra de independencia americana. Ubisoft nos promete el juego más grande de toda la saga, así que podríamos estar ante uno de los bombazos del año.



2012
Metal Gear Rising: Revengance
Lanzamiento: 2012
Publica: Konami
Desarrolla: Platinum Games
Plataforma: X360, PS3

Raiden se torna protagonista absoluto de este titulo que estuvo a un pixel de ser cancelado, hasta que los autores de Bayonetta recibieron la responsabilidad de hacerse cargo del desarrollo. Nos aseguramos de que el titulo desbordara acción en cada uno sus poros, pero esperemos no echar de menos esas misiones de espionaje que han sido el pilar base de toda la saga.

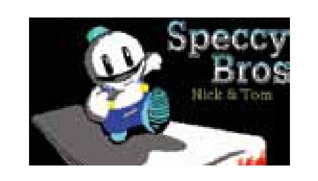


DICIEMBRE
Halo 4
Lanzamiento: Navidades 2012
Publica: Microsoft
Desarrolla: 343 Industries
Plataforma: X360

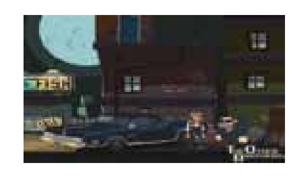
Microsoft está decidida a seguir mandando al jefe maestro de misiones por el universo, aunque la antigua desarrolladora (Bungie) ya dio por cerrada la historia hace tiempo. Este titulo se prevé como el primero de una trilogía, comenzando poco tiempo después de los hechos sucedidos durante Halo 3, donde conoceremos mas a fondo los orígenes del protagonista.



El código fuente de Prince of Persia publicado en Github
Después de muchos años perdido, Mechner encontró los discos en casa de sus padres. Podéis visitar su blog personal para más información.



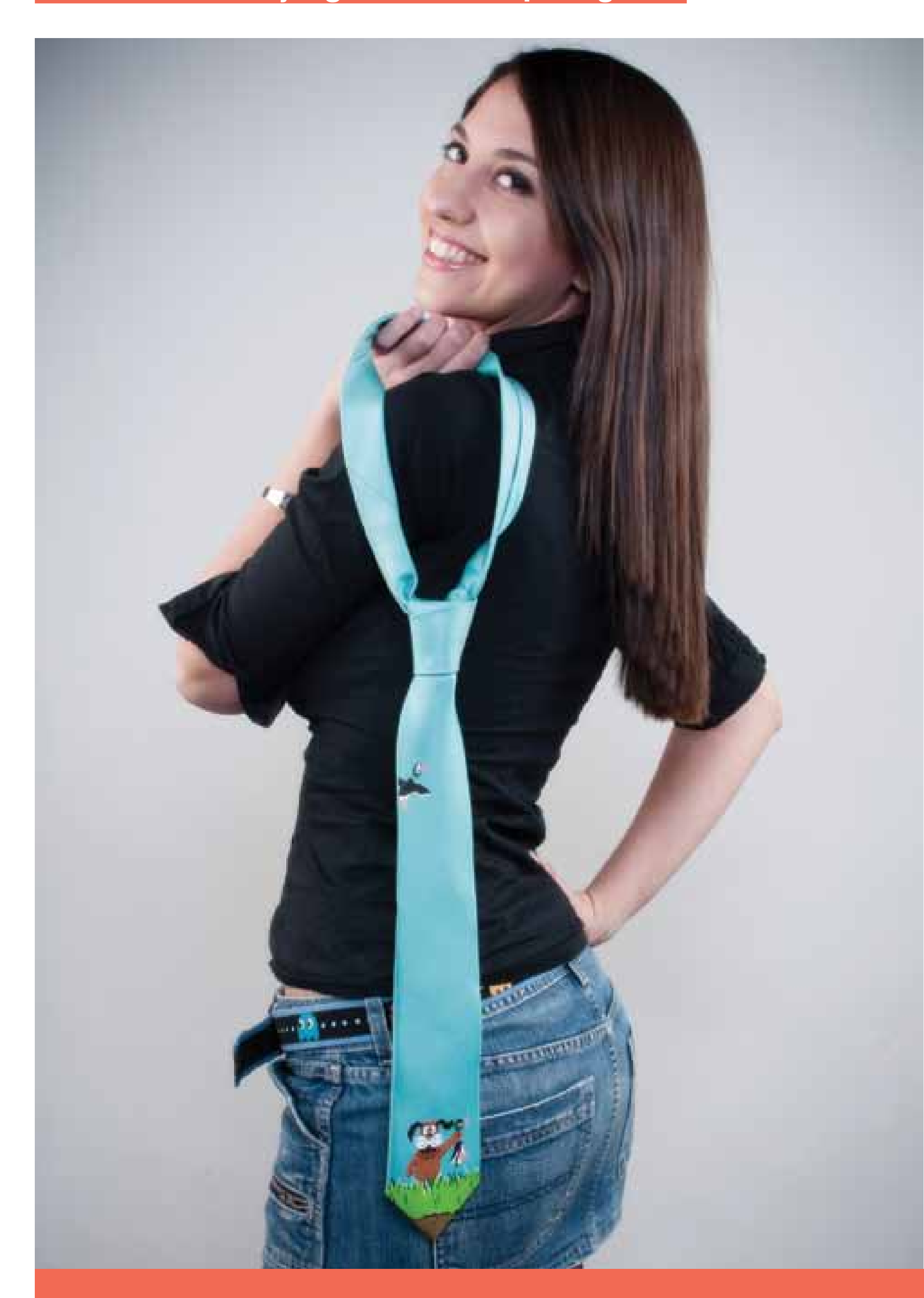
Speccy Bros. para Spectrum ya disponible en descarga
Si os gustó Snow. Bros no os podéis perder este clon de la máquina arcade para 8 bits y que podéis descargar desde Bytemaniacos.



The Other Brothers cambia de programador, y sigue su desarrollo
Tras algunos momentos convulsos para que el juego de Bjorn Hurri y Thomas Pasieka va viento en popa y que dentro de poco lo tendremos en nuestros dispositvos iOS.

Entrevistamos a Maya Pixelskaya

Una auténtica artista diseñando ropa y complementos con motivos de videojuegos clásicos. ¡Nos gusta!



Más de un lector de RetroManiac habrá visto en Internet el talento de esta joven artista, apasionada de los juegos retro, a los que rinde homenaje pintando sus personajes y escenas sobre zapatillas, corbatas, guitarras, camisetas… Maya hace auténtico "Pixel Art" con los pinceles, y sus obras han llamado la atención de algunos programadores clásicos muy conocidos.

Maya Pixelskaya... Tu nombre artístico arroja infinidad de resultados en Google. Debes estar orgullosa de ser "famosa" en la Red por tus trabajos, y desde RetroManiac te damos la enhorabuena. ¿A qué edad descubriste ese talento creativo?
Ante todo, muchas gracias :) No sabría decir una edad; he dibujado desde que pude sostener un lápiz, y he jugado a videojuegos desde la guardería. Empecé a combinar ambas cosas ya de adolescente mandando dibujos a revistas, un clásico.

No hay duda de que creciste con los videojuegos. En tu página de Facebook hay una foto muy tierna en la que se te ve de niña jugando con una Game&Watch de Nintendo. ¿Cuántas "maquinitas" han pasado por tus manos desde entonces y cuál es tu género favorito?
Creo que han pasado absolutamente todas; si no las tenía yo, jugaba en casas de amigos. Ahora mismo tengo en casa la xBox 360, Wii, PSP, y Nintendo DSi, y por supuesto el PC, que es el que más horas de diversión me ha dado. Me gustaría mucho tener una PS3, pero tengo demasiados juegos acumulados y poco tiempo como para cambiar de plataforma… Respecto a géneros, mi favorito es la aventura, aunque un buen shooter siempre desestresa.

Avanzando un poco más en el tiempo, leo en tu blog que estudiaste Comunicación Audiovisual porque tu objetivo era el cine. De hecho participaste en un largometraje, "Billy Freud's Last Night" (2005), como directora de arte. Cuéntanos cómo fue trabajar en una peli de estudiantes que consiguió reunir a un plantel de actores y técnicos profesionales.
Fue una de las mejores experiencias de mi vida, aunque perdiera la mitad de mi peso por el estrés y la falta de sueño. La edad media del equipo era 20 años, la que yo tenía. Todo surgió gracias al entusiasmo de los directores, Pablo Maqueda y Pedro Román, que eran mis compañeros de clase. Lo que comenzó como un cortometraje se fue haciendo más y más grande en la fase de preproducción, hasta que nos encontramos haciendo un largometraje en tercero de carrera. Equipo, localizaciones, atrezzo, vestuario, extras, catering… Sobra decir que aprendimos más sobre el trabajo en el cine en esos meses que en los cinco años de facultad, y conseguimos hacer una película que sigue siendo muy divertida.



Te pintabas las uñas en clase, pero no de cualquier manera. Igual te hacías una Amelie que una pantalla del Doom. ¿Fue así como decidiste que lo que querías era "dibujar el cine"?
Eso, y que mis apuntes eran 5% temario y 95% dibujos. A la hora de reciclarlos al pasar de curso tenía que irlos cribando para conservar los mejores. También dibujaba en los apuntes de mis compañeros, espero que nunca usen en mi contra ese material comprometedor… Pero pese a todo aprobaba. Me senté en primera fila durante casi toda la carrera, dibujando delante de los profesores (a veces haciéndoles retratos). Muchos se daban cuenta, pero nunca tuve ningún problema porque, como todo buen pintamonas sabe, dibujando es incluso más fácil prestar atención a lo que te cuentan.

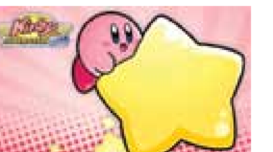
Te matriculaste en la ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional). ¿Qué cursaste allí y en qué medida te ayudó a orientar tu futuro profesional?
Estudié animación, fundamentalmente 2D tradicional, de lápiz y papel. También estudié ilustración, anatomía… y un poco de 3D, que se me da fatal. El curso completo dura tres años, pero durante el segundo curso moví mi portfolio y me cogieron en el estudio 12 Pingüinos para trabajar en la película Arrugas, así que me salté el tercer año. Una vez más, entrando a saco en la práctica aprendí más que con la teoría, pero nunca hubiera podido hacerlo sin los conocimientos que adquirí en la ESDIP, que tiene unos profesores geniales. Trabajar en Arrugas fue duro y enriquecedor a la vez, y seguí la gala de los Goya como si me hubieran dado a mí los dos premios que se llevó. Me encanta la animación, y desde luego volver a trabajar en algo así sería un placer, pero en España es una profesión que no se valora económicamente como debería, y eso tira para atrás.

RetroManiac: ¿En qué consistió ese trabajo en el estudio 12 Pingüinos?
Hacía clean up, que es el paso siguiente a la animación. Resumidamente, mi labor era coger los dibujos a boceto del animador y convertirlos en el personaje tal cual debe ser a lo largo de toda la película, esté en la postura en la que esté y con la línea perfecta. Tras Arrugas, soy una experta dibujante de ancianos.

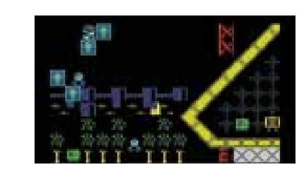
Empezaste a ser conocida en la Red cuando pintaste las Converse de Monkey Island como regalo de cumpleaños para un amigo. Aquello generó un montón de entradas en sitios relacionados con el arte y los videojuegos clásicos. De hecho, el propio Ron Gilbert te dedicó un post en su blog. Todo el mundo quería esas zapatillas. ¿Fue entonces cuando decidiste hacer de tu afición un pequeño negocio?
En realidad no; antes de eso estuvo la guitarra de La Cosa, la de Monkey Island (que fue lo primero que vendí en eBay)… Pero en 2009 todo se volvió más serio con las converse de Monkey Island. Yo las hice sin ninguna pretensión más allá que la de hacer un regalo muy especial, lo cual se puede deducir de las fotos tan malas que les saqué. Las subí a mi vetusto blog de entonces, y tuvieron éxito a escala reducida. Fue un par de meses después, estando de viaje, cuando me empezaron a llegar un montón de mails de todo el mundo porque Ron Gilbert las había posteado. Decidí entonces hacer las converse de Day of the Tentacle y venderlas en eBay a un precio que justificara tanto trabajo. Todo salió a pedir de Milhouse, y ahí comienza mi trayectoria autogestionada.

En San Francisco visitaste las oficinas de Double Fine y conociste a Tim Schafer, a quien regalaste unas Converse del Día del Tentáculo para su hija. Bill Plympton y Jordan Mechner te pidieron corbatas basadas en sus obras. Internet ha hecho posible que podamos contactar con nuestros ídolos, pero en este caso... ¡ellos contactan contigo! ¿De quién más te gustaría recibir un encargo?
¡De Al Lowe! Últimamente está resucitando Leisure Suit Larry a través de Kickstarter, y estoy feliz.

Tus creaciones se venden en eBay. ¿Cuál es tu



Nintendo también celebrará el aniversario de Kirby con un recopilatorio para Wii
Satori Iwata ha confirmado el lanzamiento de un recopilatorio de juegos del rosáceo personaje para Wii en conmemoración de su 20 aniversario.



Phantomas también se da una vuelta por los museos
The Mojon Twins publica las aventuras de su personaje predilecto para celebrar el día internacional de los museos el pasado 18 de mayo. Podéis descargarlo desde su web.



Redux: Dark Matters en preparación para Dreamcast.
La segunda parte del curioso shooter que apareció hace unos años en Dreamcast se apunta a la moda del kickstarter para buscar financiación y lanzarlo también en otros sistemas.

producto más demandado y cuánto tardas en realizarlo?
En la web intento vender también cosas menos únicas y más asequibles, porque unas zapatillas llevan unas 30 horas de trabajo, y eso hay que pagarlo. He vendido camisetas, por ejemplo, que se me agotaron bastante rápido y quiero volver a sacar. También vendo el colgante de Nur Ab Sal de Indiana Jones and the Fate of Atlantis, que sí me lleva bastante tiempo entre la fundición (son de bronce), el limado, el envejecido…

Estuviste en el pasado GameFest como azafata en el stand de Sony. Llevabas puestas unas Converse de Street Fighter... ¿Se te acercaban más por eso que por las novedades de Playstation?
Me vi comprensiblemente eclipsada por el Battlefield 3, pero he de decir que mis zapatillas atrajeron una atención que no me esperaba. Les hicieron una barbaridad de fotos, y un chico se acercó a decirme "¡son como las que hace Maya!". Fue muy divertido.

Pero no sólo de Retro vive el Gamer... ¿Qué títulos recientes te han impactado más y cuáles esperas como agua de mayo?
Como muchos, he caído rendida ante Limbo, que me parece una preciosidad. También estoy fascinada con la cantidad de talento y originalidad que está saliendo a la luz en el mundo de los juegos para móvil; el que más me ha impactado últimamente es Superbrothers: Sword & Sworcery EP. ¡Pixel Art con mayúsculas! Respecto a los que espero, me compraré todos y cada uno de los Assassin's Creed que salgan; espero que esa franquicia no muera nunca, aunque la ubiquen en la operación de fístula anal de Luis XIV, me es igual. Me encanta la historia y esta saga juega con ella de una manera muy divertida. También espero con ansia que se anuncie un Left4Dead 3, que salga el nuevo Phoenix Wright, y desde luego, ¡la nueva aventura gráfica de Tim Schafer!

Realizaste ilustraciones para el videojuego "Bye Bye Brain" de Windows Phone, ya disponible para descarga. ¿Cómo fue trabajar por fin para el sector que tantas horas de entretenimiento te ha brindado? ¿Algún proyecto similar en perspectiva?
Fue fantástico seguir el proceso de desarrollo de este juego desde el principio y poder participar en él. Es enormemente adictivo, arrasó en Windows Phone y ahora está disponible para iPhone y iPad; ¡sigue haciéndome una gran ilusión ver mis dibujos al abrirlo! De momento no hay nada en el horizonte relacionado con videojuegos, aparte de seguir pintándolos.

Y aún quedan muchos por pintar… De hecho, gran parte del atractivo de tus obras es el factor sorpresa. No sabemos con qué nuevo homenaje nos sorprenderás, así que estaremos pendientes de tus noticias. ¡Gracias y hasta pronto!





Maya info



Una jovencísima Maya espera sentada mientras se echa una partida a una G&W de Nintendo.

Facebook
Blog oficial
Tienda virtual



Corbatas para cada ocasión. Uno de los trabajos más originales es el diseño de corbatas con motivos inspirados en los videojuegos. ¿Os imaginais aparecer en una reunión de trabajo con 'DK' en vuestra pechera? Lo cierto es que todas son magníficas y seguro que encontrarás un buen momento para lucirlas como se merecen.





Terror isométrico. "Veil of Darkness" combinó con gran acierto una historia llena de referentes al cine de terror con el formato de los RPG de espada y brujería, tan populares en aquella época.

Veil of Darkness

SISTEMA: PC
AÑO: 1993
GÉNERO: Acción, Aventura, RPG
PROGRAMACIÓN: Event Horizon Software
PUNTUACIÓN: *****

"En un ave de acero del cielo vendrá, aquel que a los malditos suerte traerá". Así comenzaba la profecía que servía de hilo conductor para este magnífico juego, el último que Event Horizon desarrollaría bajo ese nombre antes de convertirse en DreamForge Entertainment.

Su predecesor, "The Summoning" (1992), ya había utilizado la perspectiva isométrica y el mismo sistema de combate e inventario, pero "Veil of Darness" lo superó ampliamente al unir el concepto de un RPG de exploración y encuentros esporádicos con enemigos, a los que podíamos enfrentarnos o esquivar, con el de una aventura gráfica que nos daba la opción de reconducir las conversaciones con los PNJ, bien mediante palabras clave que aparecían subrayadas en rojo, o bien escribiéndolas en la ventana de diálogo.

Esto era muy útil para ir avanzando en el desarrollo del juego, cuya trama estaba compuesta por varias misiones, los distintos renglones de la profecía, que nos permitían conocer a un sinfín de personajes y criaturas malignas que poblaban el oscuro valle en el que habíamos tenido la desgracia de estrellarnos, no por accidente, sino por culpa de un vampiro al que debíamos derrotar: Kairn. Porque para los habitantes del valle, nuestra aparición significaba la llegada del "elegido", aquel que les libraría del Señor Oscuro.

Kairn no se movía de su fortaleza y podíamos visitarle en cualquier momento del juego, pero era imposible acabar con él si no habíamos resuelto antes todos los renglones de la profecía. Sólo entonces sabríamos el modo de destruirle y tendríamos en nuestro poder los objetos necesarios para hacerlo, en un duelo final que requería seguir el orden adecuado en el tiempo justo.

El juego incluía en el manual "La Forja de un Malvado Corazón", un relato que, a modo de precuela, nos contaba quién era Kairn y cómo se había convertido en un vampiro tras la muerte de su padre, Lord Nikolai, y de todos sus hermanos. Una lectura interesante que tenía su correspondencia con los sucesos del juego y contribuía a darle un acabado de película. Porque si en algo destaca "Veil of Darkness" es por su atmósfera cinematográfica. La historia, los escenarios, la inquietante música, que en ocasiones llegaba a quitarle a uno las ganas de meterse en una catacumba, y la riqueza de sus personajes secundarios, hacen de este título un clásico inolvidable que merece la pena volver a jugar de noche a la luz de un flexo o, haciendo honor a su título, en la más completa oscuridad.

* 'Pac-Man Arcade Machine' de **nocomplys** en **deviantart**.

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los meses en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este mes era:

¿Echáis de menos los salones recreativos?

Solo Emuladores dice:
Los salones recreativos eran ese sitio donde uno iba después de comer, antes de ir al colegio/instituto y jugar un rato. Era tan adictivo como cualquier otro vicio. Con algo mas de edad, en mis primeras salidas de fin de semana, me iba con unos amigos y echábamos el sábado allí, jugando y atiborrándonos a gominolas hasta que cerraban a las 12 de la noche. En mi memoria están las maquinas de NEOGEO, como las más espectaculares, sin embargo, mi primer contacto fue con títulos de Konami como Hyper Sports o Time Pilot a principios de los 80. En Punch Out! de doble pantalla me gasté una fortuna. La música que más recuerdo es la del OutRun, de echo, la llevo de "politono" en el móvil.

OsitO dice:
No sólo eran salones recreativos, eran los locales donde aprendimos a hacer vida 'friki-social'. Recuerdo como la más jugada en un bar de mi barrio era Bubble Bobble, con unos "trucos" que no se sabe quién había sacado de dónde, pero haciéndolos en la pantalla del logotipo antes de meter los 5 duros de rigor, te otorgaban todos los caramelos y la zapatilla de velocidad. También el Ghost'n Goblins, el Oscar (un título que paso bastante desapercibido pero al que metí horas y dinero), el Gal's Panic, Final Fight...

Peluchon dice:
Conocí todos los salones recreativos la ciudad mas cercana y de los pueblos de alrededor en mis tiempos y muchas máquinas que había en bares, pero las que mejor



Hyper Spin. El auténtico 'machaca botones' de los recreativos encandiló a no pocos chavales del momento.

recuerdo es la del casino de mi pueblo, pequeño pero que atraía a bastante gente de los alrededores. El dueño lo tenía bien montado, con billares, futbolines, dianas electrónicas, y lo mejor, ¡MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS! Cuando nos cansábamos de un juego, se lo decíamos al dueño, y éste llamaba a la empresa que los distribuía para probar durante una tarde las novedades antes de comprarlas. El distribuidor y el dueño del casino estaban encantados, porque así se aseguraban la inversión, pero nosotros a cambio disfrutábamos y nos hacíamos con montones de flyers y merchandising.

Greca dice:
Yo no solo tengo muy buen recuerdo, es que incluso hice la primera comunión en una sala de recreativos. A principios de los 80 un servidor se disponía a su cita con "la santa madre iglesia", en una soleada mañana de mayo. Ese domingo, mi estómago se reveló contra lo establecido, haciendo salir su contenido por el lugar por donde normalmente lo hacía entrar. Aquello llevó a que llegara demasiado justo de hora y con mala cara a la iglesia. El párroco, decidió que tanto yo, como otro joven "marinero", pasáramos al siguiente turno. Con el bolsillo lleno de sonoras monedas de 5 duros y más de una hora y media por delante, decidimos ir a aligerar peso metálico a una sala recreativa de las proximidades. Cuando regresamos a la iglesia, dos horas y cuarto después, todo el mundo estaba loco buscándonos, así que recibimos un buen pescozón, adornado de amenaza, si no cumplíamos con nuestro nuevo "compromiso", semanal y religiosamente.
Por lo tanto, puedo decir, que mientras el cura, en la iglesia, nos nombraba a mi socio de aventura y a mí, junto al resto (si presentes) de la lista de los nuevos "acólitos", nosotros defendíamos a la humanidad, escondidos entre las ruinas de 4 casas, del ataque de unos invasores. Y no olvidemos que esta heroicidad la costeábamos sin ayuda de ningún gobierno, financiada por nuestro escasísimo bolsillo.
Parafraseando al gran Rosendo Mercado, de mí podrán decir: "...Hiciste en los billares, la primera comunión..." ¿Cómo no echarlos de menos? Entre mis juegos favoritos, de los muchos que jugué fueron sin duda cuatro. El Mario original, Pitfall II, U.F.O. Dangar y Black Tiger.

Sebastián Tito dice:
Recuerdo con mucho cariño la máquina recreativa dedicada al videojuego "Wonder Boy III - Monster Lair". La de monedas que gasté jugando en un conocido bar que se encontraba cerca de mi casa. También recuerdo con gran profusión de detalle el mítico Shadow Warriors que estaba en un salón recreativo de mi localidad. Mis primos y yo aprovechábamos la salida de la academia de informática donde estábamos recibiendo un curso de Basic en verano y nos hartábamos de jugar a la máquina. Años más tarde, recuerdo jugar a "Daytona USA", por esa época también le daba bastante al gran juego de lucha "Final Fight", al que yo creo que nadie que se precie como jugón no haya echado unas partidas.

Adol3 dice:
Me crié en uno de ellos... Esas tardes con los amigos o hermanos, quemando monedas de 5 duros... ¡Oh! ¡Qué vuelvan! :)

Roger Erles dice:
Bueno yo más que de salones era de bares, como recuerdo ese olor a fritanga, y yo jugando al Donkey Kong, Rygar, Green Beret, Ghost Goblins, Commando y Gyrodine, aunque casi en su declive pusieron uno cerca de donde vivía y me pegaba mis buenas viciadas, sobre todo en el descanso del instituto a dobles con el Cabal. Pero de menos la verdad que no, lo recuerdo con mucho cariño y a la excitación de intentar jugar lo máximo posible por 25 pts, pero siempre pensando en que algún día llegaría en el que jugaría a esos juegos en mi casa, y ese día llego con el MAME...

Freshko dice:
Cuando echo la vista atrás, y recuerdo las partidas al genial Ghosts'n Goblins (al que era un paquete jugando), y más tarde al Double Dragon, Yie Ar Kung-Fu, Pitfall II, Wonderboy, OutRun, Street Fighter II, sniff (lagrimilla). Ojalá volvieran… Pero para esto tenemos 'RetroManiac'. Se echa de menos el ambiente. Está claro que no es lo mismo jugar en casita que en los salones. Por lo menos tenemos ferias como RetroMadrid, etc... para



Idílicas puestas de sol. Rygar se convirtió en uno de los arcades predilectos de finales de los 80. Era puro Tecmo en su apogeo.

desquitarnos, aunque tengamos unos añitos más que entonces. ¡Que vuelvan!

Fernando dice:
Por supuesto que echo de menos los salones recreativos. Seguramente porque en aquella época para los ojos de un inocente niño todo era supernovedoso, y cualquier arcade era increíble, ¡o incluso más! Para mi los mejores juegos de todo los tiempos era la saga Metal Slug, y el adictivo arcade Hammerin Harry. Otro de los grandes, algo edulcorado pero maravilloso, era Liquid Kids y no me puedo olvidar de Snow Bros. Son juegos que sigo jugando hoy en día muy habitualmente en el MAME :)

Pellijin dice:
Sin duda eran nuestra segunda casa, que tiempos aquellos... Títulos como Double Dragon, Snow Bros, Galaxian, Street Fighter II, Ghoust'n Goblins. Cuando te ponías a ver a otro jugar para aprender, o cuando estaba el típico que era el 'rey del mambo' pasando pantallas cuando tú sudabas sangre para pasarte la segunda pantalla.. Estabas con los amiguetes del barrio te relacionabas con gente, el lugar muchos tuvimos el primer escarceo con una chica… A veces me gustaría que volvieran. Que pena.

CVS de JUEGOS dice:
Los salones recreativos tenían ese "no se qué" mágico. Yo solía ir mucho de niño en mis vacaciones con mis padres a la costa atlántica argentina, cuando miraba como 'la gente grande' (gente de 18 a 25 años) jugaba al Rygar, Final Fight, Michael Jackson Moonwalker, Pitfall 2, etc. Más adelante, ya en con 11-13 años jugaba a los clásicos de Konami (Sunset Riders, The Simpsons, X-men, Vendetta) y los Street Fighters II (C.E, Turbo, etc) pero los que realmente me sorprendían eran los arcades de NeoGeo... ¡estaban a años luz del resto! Mi sueño era sin dudas tener esos juegos en casa. Hoy por hoy, ya con 31 años, cada vez que voy a veranear por esos lares, voy a los pocos salones recreativos que quedaron en la zona aún quedan los Tetris, Wonderboy, Pacland, Puzzle Bubble, y los inmortales pinballs... Obvio que cuando voy siento por unos momentos como si esa magia siguiera existiendo, y cada tanto me hecho una partida a esos juegos que ya jugué miles de veces en el MAME tan solo por "amor al arte"... ¡Definitivamente deberían volver los salones de maquinas recreativas!



¡A caballo! ¿Quién puede olvidarse de las míticas partidas a cuatro jugadores con las máquinas de Konami? Sunset Riders aglutinaba a curiosos y jugones allá donde se colocaba.

Xisco Conde dice:
Recuerdo que por aquel entonces la afluencia y el éxito de un bar dependían más de las máquinas que tuviese que de la tapa que acompañase a la caña. En aquellos locos 80 (y algo de los 90) me convertí en un ludópata videojueguil con los Ghosts'n'Goblins, Bubble Bobble, Hypersports, Green Beret, Spy Hunter, Commando, Operation Wolf y otras maquinitas que me obligaban cada dos por tres a rebuscar entre los pliegues del sofá una mísera moneda más que poder echar en aquellas malditas ranurillas, mientras al propietario del bar se le ponían rancios los cacahuetes. Pero de lo que más me acuerdo es de los corrillos que se formaban alrededor de la máquina de "Street Fighter II"; tal era la expectación que causaba que durante un tiempo fue imposible jugar con ella, ya que siempre estaba ocupada, hasta que al dueño de los recreativos tuvo la brillante idea de poner otra. Luego llegó a casa el Spectrum (el 128 +2) y ahí es donde cambié el chute intenso pero efímero que ofrecían los cinco duros por

Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre "Añadir puntos" y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet.
En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

la comodidad y el sentido de propiedad que significaba tener aquel cassette que costaba 800 pesetas. En una palabra, me "aburguesé".

Ignasi sintes dice:
Sí que se echan de menos, sí. Eran la excusa perfecta para atreverte a salir de los confines de tu barrio solamente para encontrarte con esa máquina que solo estaba en ese cutre-bar con suelo de terrazo y olor a faria remozado en coñac patrio. De entre los más grandes para mi, no podían faltar, Phoenix, Pac-Man, Karate Champ, Arkanoid, Double Dragon, R-Type o Solomon's Key.

Ricardo dice:
En un pueblecito de la sierra de Madrid donde crecí no teníamos salón recreativo hasta que a finales de los 80 abrieron un local. El dueño era amigo de mis padres así que aunque era aún muy pequeño me dejaban darme una vuelta. El día la inauguración se llenó con los chavales del pueblo y yo echaba moendas de 25 pesetas como un loco al arcade que más me impactó, Thunder Blade y su increíble 'cabinet'. Poco después llegaron juegos que jamás habría imaginado ver: Dragoninja, Snow Brothers, Cabal, Golden Axe, Hippodrome, Wonder Boy, Pang… La sala se fue convirtiendo en nuestro refugio para ver partidos de fútbol, hacer amistades o llevar a nuestras primeras novias alardeando de nuestra habilidad en Street Fighter II. Estuvo abierto hasta 1995, cuando el dueño se fue del pueblo y los chavales nos quedamos sin nuestro refugio ni lugar de reunión. Años después contacté con la empresa que compró el local y me enteré que las máquinas no se habían movido, seguían ahí tras 9 años apagadas. Pensé en los chavales que vinieron después de mi, y en como aquel salón les hubiera alegrado los veranos, en que importante habría sido en sus vida si hubiera estado abierto, en cuanta felicidad habrían encontrado sin no se hubieran bajado los plomos de la general.
Me di cuenta rápido de que me estaba engañando. ¿Quien se pondría nostálgico viendo aquellos arcades mugrientos y estropeados? Entonces supe que hacer. Solo me costó un par de llamadas de teléfono. Conoceréis a mucha gente que alardeará al contar que tiene una recreativa en su casa. Nosotros, los chavales del 88 de aquel pueblo de la sierra tenemos las nuestras. Nuestras amigas de la infancia.

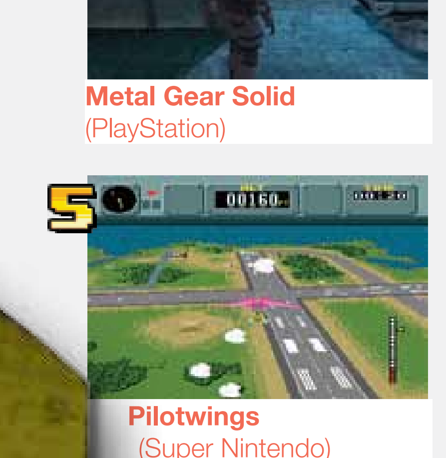
Hoz3 dice:
¿Que si echo de menos los Recre? ¡Muuuuuuchooooo! Por eso creé el 'Salón Recreativo: EL DESAFIO' en www.fasebonus.net, para volver a sentir algo parecido a lo que sentíamos cuando nos picábamos en los arcades. Es una pena que aquellos tiempos ya no volverán, porque la mayoría de los recre de hoy día no son ni la mitad de lo que eran antes. Tuve la gran suerte de que abrieran unos recreativos cerca de mi casa a principios de los 80, con lo que se puede decir que he sido testigo del nacimiento de los video juegos en lo que a las coin-op se refiere...
Esas primeras máquinas, el diseño de sus muebles o sus gráficos y sonidos como los de Asteroids, Pac Man, Galaxians, Defender, Amidar, Crush Roller, Frogger, Phoenix y un larguísimo etcétera, son parte de los recuerdos de mi infancia, ya que me pasaba las horas muertas dentro de los Recreativos "El Greco", que era así como se llamaba este salón recreativo de Móstoles, la ciudad donde vivo. También echo de menos las monedas de cinco duros... ¡Qué terrible nostalgia!



La recreativa de Ricardo. Nos hubiera encantado vivir una historia parecida a la de Ricardo. En la foto el mueble que consiguió rescatar...

Roberto C.G. dice:
Alguien aficionado a los videojuegos y que ronda la treintena es imposible que no sienta nostalgia por las máquinas recreativas y le gustaría que volvieran. Ahora mismo tengo 33 años, y mis primeros recuerdos ante una máquina recreativa son a los mandos del Tekan World Cup y el Outrun. Mi siguiente recuerdo es del bar que estaba al lado de mi casa, con mi vecino (yo debería tener unos 12 años y el 18) y pasándonos el Double
Dragon en cooperativo. Yo era más de alguna partida esporádica en algunos bares cuando mi padre soltaba alguna moneda, y los salones recreativos los pisaba ya a finales del instituto, que tenía paga, pero no me daba para frecuentarlos mucho, además ya era la época de saturación de juegos de lucha y quedaban pocos años para que empezaran a desaparecer por todas partes. Otras recreativas de gran recuerdo en mi vida fueron
Operation Wolf, Snow Bros, Tortugas Ninja, Sunset Riders, Windjammers... Ahora con el paso del tiempo y con casa propia, tengo una mini recre en mi escritorio para los ratos muertos :) ¿Los tiempos pasados de los recreativos fueron los mejores? Pues no lo sé, ¡pero fueron buenos!

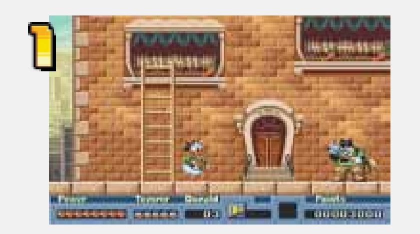
Diegolu dice:
Todavía recuerdo allá por los años 90 que escuchaba el salón recreativo bajo casa, con el sólido y reconocible sonido de juegos como "Ghost´n Goblins" que te invitaban a ponerte a prueba una vez más a los mandos de inmensas máquinas recreativas. Una experiencia única que no se repetirá jamás, porque entrar en un salón recreativo nunca lo podrá igualar los sistemas de emulación al perderse escuchar todas las máquinas sonando a la vez, con el volumen a tope, el ambiente de los chavales aporreando los mandos, y la sensación de entrar con unas monedas para echar un tiempo inolvidable. Además, era el lugar de encuentros con amigos, todos pendientes de cómo echas esa partida y cada uno esperando su turno. Son muchos los recuerdos que tengo, incluso cuando el técnico venia a cambiar de juego y todos pendiente a ver qué nuevo juego nos acompañaría. En una de estas ocasiones vi por primera vez "Final Fight" mi arcade favorito, un lujazo. Se echa en falta esos momentos.



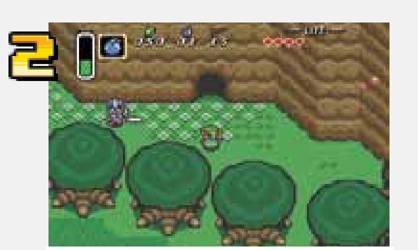


TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac!

1 

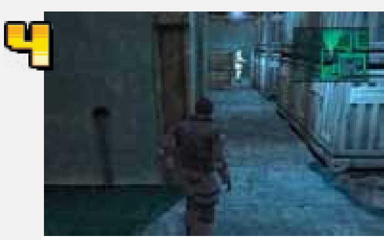
Quackshot
(Megadrive)

2 

A Link to the Past
(Super Nintendo)

3 

Knight Lore
(MSX)

4 

Metal Gear Solid
(PlayStation)

5

Pilotwings
(Super Nintendo)



Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a retromaniac.magazine@gmail.com



DANI, CONOCIDO EN LOS FOROS COMO LANPARTY (@lanpart1), ES UN INFORMÁTICO DE GRANOLLERS EN LA PROVINCIA DE BARCELONA QUE COMO MUCHOS DE NOSOTROS COMENZÓ CON LA AFICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS GRACIAS A LOS SALONES RECREATIVOS. AFTER BURNER, TOKI, ALTERED BEAST O SHADOW WARRIORS OCUPABAN EL OCIO DE DANI POR LAS TARDES DESPUÉS DEL COLEGIO. AL POCO COMENZARON A LLEGAR A SU CASA LAS PRIMERAS CONSOLAS COMO GAME BOY, MASTER SYSTEM, SUPERNES, Y DESPUÉS PSX, DREAMCAST...

"Coleccioné de manera más intensiva a partir del año 2004 (aunque llevo más de media vida rodeado de videojuegos), intentando ceñirme en base a mis gustos personales en géneros como los 'survival horror', acción en primera y tercera persona o los juegos de lucha. También me gusta seguir algunas sagas como Dragon Ball, Mortal Kombat o Metal Gear, y siempre tratando de que los juegos que adquiero estén en el mejor estado posible, con caja, instrucciones, etc. Si se tuviera que catalogar de alguna forma, la mía sería sin duda una colección 'multiplataforma', ya que toco bastantes sistemas, sin llegar, eso sí, al nivel de un museo".

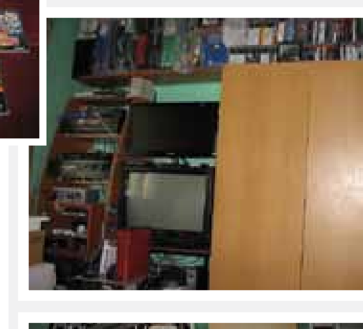


Una de mis desarrolladoras favoritas es iD Software. Doom, Quake... son títulos que marcaron auténticos hitos en la historia de los videojuegos y sirvieron para establecer las bases de un género. Los shooters en primera persona son desde luego uno de mis géneros preferidos. En la foto de la derecha encontraréis unas placas arcade con los manuales incluídos: Toki, Street Fighter II Turbo y Raiden II.



Poseo bastantes juegos para un montón de sistemas. Abajo una pequeña representación de títulos para Saturn, entre los que destacan shooters como 'Radiant Silvergun' o 'Soukyuugurentai'. Al lado una vista de la habitación donde tengo montados todos los 'chismes'...







Sobre estas líneas tenéis una pequeña colección Dragon Ball para Famicom, desde el primer cartucho 'Dragon Ball: Shenlong no Nazo', hasta el desconocido 'Datach Joint ROM System de Bandai', que servía para 'leer' una especie de tarjetas que interactuaban con el cartucho introducido en la consola en ese momento. A la derecha una magnífica Odyssey en perfectísimo estado.

RetroMarket

El mercadillo más "cuco" donde encontrar todas esas cosas que te vuelven loco... o loca :)

Mario & Peach Poster

Precio: 12,95 $
Web: http://www.splitreason.com

Nos encantan estas reinterpretaciones de situaciones habituales en la vida diario de alguno de nosotros con los personajes de los videojuegos. Quizás nos hubiera gustado más ver a Mario jugando con una recreativa en vez de una tragaperras, pero el careto de Peach, aburrida y con el traje de mapache sobre sus hombros para no coger frío mientras espera no tiene precio. La ilustración de Glen Brogan tiene mucho estilo, y porque no decirlo, bastante gracia. El estilo es desenfadado pero perfectamente reconocible para estos auténticos iconos del videojuego.
Las viciadas de Mario, cansado de saltar sobre tortugas voladoras y Bowsers cabreados parece que le han pasado factura y que ahora se dedica a tratar de amasar fortuna en Las Vegas cual ludópata empedernido. Quizás no sea la mejor solución, ya que Mario nació para salvar el 'Mushroom Kingdom' tantas veces como sea necesario, pero bueno, estamos seguros que Peach le pondrá de nuevo en vereda… como la vida misma.



Carcasas iPhone de Megan Lara

Precio: 26,63 €
Web: http://www.redbubble.com

Megan Lara es una diseñadora que se ha hecho famosa en el mundo de los videojuegos gracias a sus impresionantes ilustraciones inspiradas en los juegos más conocidos (de Nintendo sobre todo) con cierto aire 'Art Noveau'. De sus manos han salido diseños tan espectaculares como una Samus sin casco, una Peach de melena al viento mientras espera sentada sensualmente sobre una tubería verde, o la princesa Zelda apoyándose en la espada del tiempo. Lo cierto es que podéis apreciar sus diseños en camisetas, pegatinas, chapas y toda suerte de objetos, pero hemos querido fijarnos en estas fundas para móviles iPhone, por su originalidad, calidad y buen acabado, y por que no, porque son rabiosamente espectaculares. El único 'pero' que podemos ponerles es su precio, aproximadamente el doble de lo que os costaría comprar una funda de este tipo en cualquier tienda de nuestro país. Todo tiene un precio…

Arcade Pin Set

Precio: 5,00 $
Web: www.fangamer.net

Los arcade, salones recreativos y demás parafernalia ochentera forman parte de nuestro pasado, no cabe duda, así que cuando hemos visto esta pequeña colección de originales pins inspirados en el mundo de las 'coin-ops' no nos hemos podido resistir. Por cinco dólares os llevaréis unas



reproducciones de los ítems más clásicos de los arcade, como son el puño, el salto o la bola de fuego 'made in' Street Fighter II. Quizás nos desentonen un poco esas marcas de 25 centavos y la moneda de una partida (ojalá tuviéramos los 'cinco duros' de rigor), pero no cabe duda de que están muy chulos, y que el acabado es excepcional, con ese relieve y formas abotonadas de los clásicos controles de los muebles arcade.



Big Truck

Precio: 72€
Web: www.play.com

No nos digáis que no esta imagen no os trae recuerdos… El Big Track fue uno de los juguetes de moda de los 80, y todos aquellos afortunados que pudieron hacerse con uno disfrutarían de lo lindo programándolo para que llegara desde cuarto hasta la cocina, recogiera una bolsa de ganchitos y volviera hasta el dormitorio sin que nadie os viera. La verdad es que MB acertó de pleno al combinar sabiamente unas básicas instrucciones de programación, que incluíamos en la memoria del Big Track mediante un teclado, y su aspecto de juguete molón y espacial con el que nuestros ojos hacían chiribitas. La posibilidad de disparar con luz y sonido (¡apoteósico!) y el anuncio de televisión de por aquel entonces que insistía en que lo utilizáramos para sorprender a nuestros familiares, atrajo a más de un gamberrete al universo Big Track. En su tiempo también estuvo disponible el famoso remolque, con el que llevar objetos, tirarlos en algún sitio y volver sobre nuestros pasos. Nuestros instintos de transportistas afloraron sin duda. El juguete que vende Play.com a través de algunos usuarios, es una reproducción casi exacta del original producido por Zeon Tech, y que por cierto están preparando un nuevo modelo para este año.

iCade 8-bitty

Precio: 29,99 $
Web: www.thinkgeek.com

¡Ah! La gente de Think Geek siempre nos sorprende. Después del éxito más que considerable de su iCade, una especie de mini cabinet para el iPad, nos llegaba hace un tiempo la versión 'manderil' del invento que ha venido a bautizarse como iCade 8-bitty, una suerte de réplica del mando de NES dopado en el número de botones y por supuesto inalámbrico. Preparaos para sufrir en vuestras manos esos ángulos en las esquinas del mando como hacíamos hace 30 años cuando la ergonomía lo único que provocaba era risa en los fabricantes de hardware. El iCade es compatible con un buen puñado de juegos, como los títulos de Atari disponibles en la App Store, posee su propio kit de desarrollo para que los programadores lo implementen en sus producciones, y por supuesto sirve tanto para móviles iOS como Android, para que ningún jugón se quede fuera. 'Off the record' os comentaremos que también es compatible con las versiones Mame disponibles para las dos plataformas (jailbreack o no), y que es una delicia jugarlo de esta forma.

Jumping gravestones since 1984

Precio: 15,40 $
Web: http://akihabarablues.spreadshirt.com

Es imposible no rendirse ante la evidencia. Sir Arthur nos proporcionó infinitos dolores de cabeza en los 80 pero todo se mitiga cuando te enfundas esta colorada elástica mostrando palmito, marcando caballero con donaire y



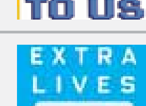
gritando a los cuatro vientos aquello de "¡yo me pasé G&G!". En fin, quizás esto último no sea del todo cierto (el resto sí, ¿eh?), pero esta joyita de camiseta obra de Rosswell, de Akihabara Blues, puede ser vuestra por muy poquito dinero, y no digáis que no mola nada ver al caballero rampante de armadura plateada, saltando con tanta gracia por encima de las tumbras de los pobres muertos vivientes... como lleva haciendo desde mediados de los 80.



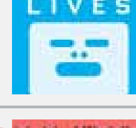
NUESTROS FAVORITOS

A continuación te presentamos los favoritos de los redactores de RetroManiac. Piénsatelo bien antes de comprarte cualquiera de estos objetos, ¡estamos muy locos! Además, para facilitarte la vida en este mundo de compras impulsivas y tarjetas de crédito echando humo, te hemos dividido las compras por categoría:

LIBROS



All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years...
Precio: 15$
Autor: Harold Goldberg
Web: www.amazon.com

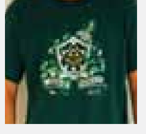


Extra Lives
Precio: 14.95$
Autor: Tom Bissel
Web: www.randomhouse.com

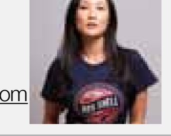


Blue Wizard Is About To Die!
Precio: Varios
Autor: Seth Fingers Flynn Barkan
Web: www.amazon.com

CAMISETAS



Zelda 25th Anniversary
Precio: 60 €
Fabricante: The King of Games
Web: www.thekingofgames.com



Red Shell
Precio: 22 €
Fabricante: Insert Coin
Web: www.insertcoinclothing.com

VARIOS



Blaze SEGA Megadrive Ultimate Handheld
Precio: 40€
Fabricante: Blaze
Web: www.blazeeurope.com
Especialista en consolas retro licenciadas, nos encanta está versión Street Fighter con juegos de Megadrive en su interior.

Oro, mucho oro. El tesoro de la diosa Usas nos espera, el cual se dice que otorga poderes extraordinarios al poseedor del mismo... ¿Vamos a por él?

Usas



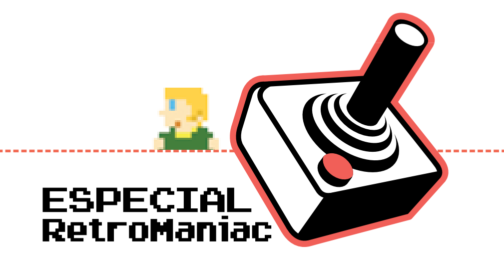
SISTEMA: MSX2
AÑO: 1987
GÉNERO: Plataformas/Puzzles
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Pocos juegos de Konami se han mantenido con el paso de los años como únicos estandartes, juegos que nunca han tenido una secuela o una "actualización" para las nuevas tecnologías, una muestra de ello es este juego que nos ocupa, aparecido en 1987 en exclusiva para MSX2.

La breve introducción del titulo nos enseña como dos amigos arqueólogos, Wit y Cles, siguen los pasos de su maestro en busca de las cuatro piezas del tesoro de la Diosa Usas, siguiendo la ruta de la seda, recorriendo viejas ruinas repletas de complejas trampas y monstruos terroríficos.

El juego es tipo plataformas, con pinceladas de RPG (Nuestros personajes ganan experiencia y pueden mejorar sus cualidades), además, durante la partida tendremos que recoger ciertos iconos que alteraran nuestro estado de ánimo, que puede ser: "Feliz", "Triste", "Enfadado" y "Normal". Nuestro personaje actuará de una manera o de otra dependiendo de nuestro ánimo, y solo podremos acceder al jefe de fin de fase con un estado de ánimo específico. Otro punto de interés es que cada personaje tiene sus propias cualidades, Wit usa armas de fuego y Cles prefiere el cuerpo a cuerpo. El juego está dividido en cinco ruinas a modo de grandes niveles, y cada una de ellas consta de cinco puertas, cada cual con su jefe final. Nuestra andadura se puede volver repetitiva, ya que los enemigos y gráficos son iguales en cada ruina, solo cambiando su mapeado y dificultad, que por cierto no se queda corta.

Los gráficos son tremendamente coloridos, cada una de las ruinas esta cuidada al detalle, es increíble lo que da de si una paleta de 16 colores en pantalla. Se echa de menos un scroll de cambio de pantalla y cuando varios enemigos se ponen a la altura del personaje hay cierto flickering, pero la ambientación esta muy lograda. La banda sonora es muy animada, pero puede terminar por cansar por repetitiva. Con todo un fantastic cartucho de Konami con el que recordamos con añoranza aquellos primeros juegos aventureros que tantas horas de diversion nos dieron.



Entrevistamos a Manfred Linzner

Los herederos de la filosofía germana de Factor 5 nos hablan de Nano Assault para 3DS

Manfred es un tipo afable. Es la segunda ocasión en la que tengo la oportunidad de entrevistarle, y en las dos veces que me he dirigido a él para preguntarle sobre Shin'en y su persona la respuesta ha sido un caluroso: "¡sí, por supuesto!". Shin'en es una pequeña desarrolladora alemana que nació en 1999 y que comenzó a programar para las portátiles de Nintendo. De sus primeros juegos nunca olvidaremos el estupendo Iridion para GameBoy Advance, toda una declaración de intenciones al llevar a la consola a unos límites técnicos que hasta el momento nadie había hecho.

Sistema: 3DS | **Publica:** Majesco | **Desarrolla:** Shin'en | **Lanzamiento:** Por determinar | **Género:** Shoot'em up / Puzzle | **Jugadores:** 1 | **Precio:** Por determinar



Además, Shin'en siempre será recordado por ampliar las posibilidades sonoras de GameBoy Color y GameBoy Advance gracias a sus engines GHX y GAX respectivamente, una respuesta en toda regla al intocable MusyX de Factor 5 y que copaba la actualidad informativa a finales de los 90. Los matamarcianos siempre han estado muy presentes en la videografía de Shin'en. A los dos Iridum que asaltaron las pantallas de la 32 bits portátil de Nintendo, le siguieron la serie Nanostray para Nintendo DS, y ahora este Nano Assault, un título que se aleja de la concepción usual de los matamarcianos, pero que discurre en el universo de aquellos juegos y que aprovecha las capacidades técnicas de 3DS como casi nadie.

Así que sin más dilación, hablamos con Manfred acerca de su pasado, la evolución de la compañía en estas dos últimas décadas, y dejamos que nos hable de Nano Assault.

Hola Manfred. En primer lugar muchas gracias por responder a nuestras preguntas. Hace unos años hablamos y ocupabas el puesto de Project Manager en Shin'en. ¿Sigues en la misma posición o ha cambiado tu rol dentro de la empresa?

Soy cofundador y dueño de Shin'en. Shin'en fue fundada en 1999. Desde entonces hemos publicado más de veinte títulos para GameBoy Color, GameBoy Advance, Nintendo DS, Wii y 3DS. La mayor parte de mi tiempo lo dedico al desarrollo de nuestros videojuegos, sobre todo a la programación y el diseño, aunque también ayudo en la confección de efectos especiales y composición de la música cuando es necesario.

Cierto, tu pasado musical también es bastante amplio, sobre todo en Amiga, como podemos ver en tu web personal. Quisiéramos que nos contases algo sobre Nano Assault, uno de vuestros últimos títulos desarrollados. ¿Es una continuación de algún tipo de la saga Iridion? ¿Una especie de spinoff?

El juego transcurre en el mismo universo que las entregas de la serie Nanostray para DS. De hecho podríamos considerarlo como la parte final de una especie de trilogía.

Pero Nano Assault no es un shooter al uso, así que ¿cómo lo definirías?

Creo que podríamos denominarlo un 'Shooter de aventuras' porque en el juego tienes que explorar diferentes mundos y resolver algún que otro puzzle aquí y allí. De todas formas está claro que la acción es el elemento predominante del juego.

¿Y crees entonces que podríamos ver en un futuro un nuevo matamarcianos típico de Shin'en para alguna máquina?

No creo que un juego de las características de Iridion o Nanostray funcionase ahora para su venta en tiendas, quizás si que lo hiciera como descargable, pero de todas formas tratamos de no repetirnos mucho, de no imitar nuestros propios juegos continuamente y de desarrollar cada cierto tiempo títulos frescos y únicos.

Técnicamente Nano Assault es excepcional. Muchos efectos gráficos, sonido y músicas espectaculares, diseños artísticos geniales… En Shin'en siempre cuidáis mucho esos aspectos.

Por lo general tratamos siempre de tener mucho cuidado con los controles (la jugabilidad) y el manejo de la cámara. Estos dos elementos deben realmente funcionar perfectamente en un juego. Quizás todo este trabajo realizado no se vea desde fuera pero son factores importantísimos para la cohesión de un videojuego. Si alguno de estos elementos no van bien, entonces todo el juego podría verse comprometido. Además, es difícil hacer que tanto el uno como el otro funcionen sin problemas, especialmente en un videojuego como Nano Assault, que posee unos controles algo especiales y bastante trabajo en el apartado de la cámara que sigue la acción.

¿De qué os sentís más orgullosos? ¿En que dirías que se distingue vuestra empresa del resto?

Creo que el diseño artístico del juego está muy bien y posee su propia personalidad. En estos momentos no hay ningún otro título al que puedas compararlo en la consola. Es muy sencillo imitar un estilo ya conocido por todos y más que establecido, pero traer algo nuevo, que nunca antes se había visto es lo realmente complicado. Realmente estamos muy orgullosos con lo que hemos logrado en Nano Assault.

Extras en Japón. Nano Assault apareció el pasado 19 de abril en tierras niponas, y todos los que habían reservado el juego se llevaron a casa un ejemplar especial de la popular revista Shooting Gameside.

¿Programar un juego para 3DS requiere de algún proceso en especial, o es igual que programar para otras plataformas?

Todas las plataformas tienen sus propios puntos fuertes, que son precisamente los que tienes que conocer para conseguir algo realmente sorprendente. Por ejemplo, los gráficos de Nano Assault deben mucho de su calidad por el trabajo realizado en las tripas del chip gráfico de la consola 3DS. Sabiendo además que Nano Assault puede considerarse como uno de los primeros juegos lanzados para la consola estamos muy contentos por su aspecto final.

Es muy común que a medida que pasan los años los desarrolladores vais conociendo mejor el sistema y aprovecháis su potencial exponencialmente.

Sí, también es cierto que aún hay mucho potencial escondido en la 3DS, y que seguramente iremos descubriendo más y más cosas en el futuro aprovechando así la máquina más y mejor aunque por otro lado, 3DS es una consola un poco especial, y no es por ejemplo tan sencilla de programar como lo fue Wii por ejemplo.

No hemos hablado de la e-shop, la especie de tienda virtual de Nintendo exclusiva para 3DS. ¿Qué pensáis de esta plataforma de descargas?

Pues creemos que Nintendo lo ha hecho muy bien con la e-shop. Lanzaremos nuestro primer juego en este sistema, una especie de juego de minigolf llamado 'Fun! Fun! MinigolfTOUCH', en las próximas semanas y la verdad es que ya hemos hablado con el resto del equipo por la posibilidad de lanzar más juegos en la e-shop.

Por cierto, Nano lleva ya en el mercado norteamericano unos meses. ¿Lo veremos finalmente en Europa? ¡Nos encantan los shooters espaciales (o "celulares") en tercera persona! ¿Alguna pista sobre esto?

El juego aparecerá pronto en Europa. Esperamos poder anunciar la fecha de su lanzamiento muy pronto.

Toda una vida dedicado al entretenimiento portátil, desde la GameBoy hasta la 3DS con algunos lanzamientos en Wiiware ¿No os llama la atención de crear algo en Android Market o en App Store? ¿Qué pensáis de este mercado incipiente de smartphones?

No, lo siento, pero por el momento no tenemos planes de desarrollar en Android o iOS.

Ya que somos una revista retro tenemos que preguntarte también por tu pasado. ¿Sigues la escena del Amiga a la que estuviste musicalmente muy ligado?

Me gusta revisar de vez en cuando las últimas demos que se han distribuido o presentado en las parties (de la demoscene), y algunos de los integrantes de nuestro equipo, aquí en Shin'en, suelen incluso acudir a estas demoparties en Europa. La verdad es que prácticamente todos nosotros venimos de haber participado de una u otra forma en la demoscene, y estoy seguro de que nunca me hubiera metido a desarrollar videojuegos sin tener antes todo el conocimiento que me proporcionaron esos años.

Bueno, y entonces ¿qué te parece esta especie de resurgimiento del desarrollo actual para máquinas antiguas o descatalogadas como Spectrum, C64, Dreamcast o Neo Geo?

Habiendo sido un usuario de Spectrum y C64 me impresiona muy, mucho lo que la gente consigue con estas máquinas tan antiguas hoy en día.

Habiendo trabajado en tantos shooters seguro que tienes algún clásico como favorito ¿Cual sería?

Uno de mis juegos favoritos de siempre es Gradius sin lugar a dudas. Jugué en los arcade cuando era niño y pienso que de una u otra forma ha influido en mis trabajos posteriores.

¿Son las plataformas de descarga digital o las portátiles los últimos reductos para videojuegos de corte más clásico alejados de las grandes superproducciones que pueblan las consolas domésticas?

Incluso para los lanzamientos "físicos", los conceptos clásicos pueden funcionar si los presentas de manera que sean modernos y divertidos. Creo que precisamente Nano Assault es un buen ejemplo de esto.

Muchas gracias Manfred por contestar a nuestras preguntas, y esperamos que sigáis trayendo variedad y buen gusto a nuestras consolas.

¡Gracias a vosotros!







Una espera que merece la pena. Las versiones japonesas y europeas corrigen bugs y añaden nuevos contenidos al cartucho norteamericano, como más niveles, modos de juego y el denominado "Art of Balance".

Chase H.Q.

Conversión más que digna. Un suave scroll, gráficos imponentes y un buen sonido, es lo más destacable de esta versión del arcade para el ordenador de Sinclair.



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1989
GÉNERO: Conducción
PROGRAMACIÓN: Ocean Software
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Las conversiones de juegos arcade para el ordenador Spectrum no eran sencillas, ni fácil de que el resultado fuera bueno, debido a la menor potencia de hardware de la máquina de Sinclair. Aun así, Ocean consiguió trasladar toda la diversión de la maquina arcade de Taito a este pequeño ordenador.

Una menor gama de colores, casi monocromo, pero un magnifico scroll, increíblemente suave y un tamaño bastante grande de los sprites, es lo que más llama la atención de esta versión de Chase H.Q. Además de su correctísimo control del vehículo, pocas veces visto en un juego de Spectrum y del increíble sonido conseguido para esta versión.

En el juego debíamos conducir nuestro Porche 928 todo lo rápido que pudiéramos, esquivando obstáculos y el propio tráfico que había en la carretera, hasta saltábamos con el coche al pillar alguna rasante, para llegar a cierto punto donde detectábamos a nuestro enemigo real. Con la representación en pantalla de encender la sirena de nuestro coche y el propio sonido fx, quedábamos avisados que el criminal andaba cerca, con lo cual, debíamos embestirlo con nuestro porche, hasta que dejábamos el coche en llamas y este se daba por vencido.

La mecánica del juego se hacía más variada, ya que teníamos varias rutas para elegir, yendo por caminos diferentes, pero siempre con el contador de tiempo en mente, si este llegaba a cero, fin de la partida. Podíamos hacer uso de hasta tres turbos, que venían muy bien para alcanzar a los criminales si estos escapan de nuestra garras e impactar contra ellos de forma más potente, obligándoles a parar mucho antes.

Antes de cada misión teníamos la ayuda, mediante texto, de Nancy – no, la muñeca no – que nos daba algún consejo para la misión que teníamos que afrontar, algo curioso y que le daba aun mas inmersión al juego.

Y si algo puede destacar de Chase H.Q. es su increíble sonido y sobre todo su melodía del menú principal, os puedo decir que pocas veces se podía escuchar algo tan bueno y de esa forma, parecía que el Spectrum tenía más canales de sonido que nunca con esa melodía. Si bien durante el juego (versión 48k) solo quedaba los sonidos FX, estos estaban muy bien representados, como el sonido del motor, los derrapes, el sonido de la sirena, todo con un sonido nítido y demostrando de lo que era capaz el Spectrum.

Sin duda una versión del arcade de Taito muy digna y muy divertida, que os invito a que probéis si tenéis la oportunidad, ya que aun a día de hoy, sigue siendo igual de interesante y divertido.

30 años

1982-2012

Treinta años de ZX Spectrum: Los diez mejores juegos españoles

Por: Pedja

Son momentos de recuerdo y homenaje para uno de los dinosaurios de la informática que más cariño despiertan entre la comunidad seguidora de lo retro; por una u otra razón, las encuestas que se hacen para elegir a un microordenador de la época de los ochenta suelen acabar con la máquina de Sir Clive Sinclair como vencedora.

Y dándole un poco al coco, que siempre viene bien, para rendir cuentas a tan magna máquina –la cual, curiosamente, nunca poseí en su época, y sí veinte años más tarde– voy a quedarme con diez títulos lanzados para Spectrum, sin ningún orden pero con mucho concierto, diseñados por manos y cabezas pensantes españolas. De muchos de ellos ya he hablado en más de una ocasión, pero uno nunca llega a cansarse de mencionarlos en reuniones con amigos, debates interesantes y artículos como el presente que estáis leyendo. Uno espera y desea que vosotros tampoco os canséis.





La Pulga

Indescomp, 1983



Y al principio de los tiempos, sólo existía luz, oscuridad y un pequeño asterisco saltarín. Paco Suárez logró entrar en plantilla de Indescomp gracias a un programa que nació con la primigenia intención de mostrar a su hermano cómo podía simular el trazado de una parábola en su recién comprado ZX Spectrum.

Lo que en un principio era un asterisco que dibujaba milimétricos saltos se convirtió en una simpática pulga cuya única pretensión era salir del agujero en el que se encontraba, viajando de plataforma en plataforma y evitando al temible dragón volador. La repercusión que tuvo La Pulga se multiplicó por mil cuando logró desembarcar en tierras anglosajonas. Gracias a Quicksilva, La Pulga se convirtió en Boogaboo y las islas británicas comenzaron a entender cómo nos las gastábamos en nuestra piel de toro. El feo asterisco se había transformado en rutilante estrella.



Game Over

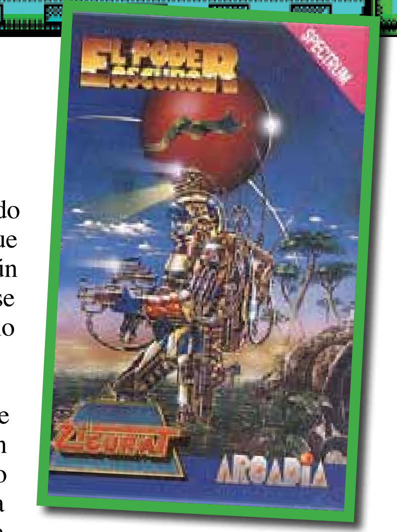
Dinamic, 1987

Voy a realizar un tiro al aire que vaticino va a acabar terminando en el blanco: Gremla. ¿A alguien le suena quién diablos se esconde detrás de este nombre? Si alguno de vosotros ha pensado en una versión femenina de las peludas criaturas, os habréis quedado tan lejos como el resto. Sin embargo, ahora recordad el cuarto de pezón que dejaba entrever la amazona espacial que con tanta maestría plasmaba Luis Royo en la ilustración escogida para ser la carátula de Game Over. Premio. Un par de ellos.

Dinamic, o más concretamente un tal Nacho Ruiz, cofundador de la compañía junto con su hermano Víctor, decidió adaptar una electrizante amalgama de influencias arcade shoot-em'up, con Soldier of Light o Xain d'Sleena a la cabeza, y trasladarlas a nuestro humilde y engomado Spectrum. Lo más característico del juego, dejando de lado su mencionada -y censurada- carátula o el inmenso troll de la primera fase que ocupaba media pantalla, radicaba en su vertiginoso ritmo, ofreciendo un juego rápido y retante, pero más asequible y jugable que otros títulos de Dinamic. Y no, no convendría volver a olvidar el nombre de Gremla. Por si acaso.

El poder oscuro

Arcadia Software, Zigurat, 1988



El talento de los desarrolladores de Arcadia se puso de manifiesto con este Poder Oscuro, ideando un plan maléfico contra el que debíamos jugar con la mayor celeridad posible. Y no, no es que hubiera ningún cronómetro de cuenta atrás, al menos de forma explícita. Tampoco veríamos a ningún Final Boss de afilados dientes o con una extrema potencia de fuego. Simplemente, la oscuridad se apoderaba poco a poco de la pantalla, de izquierda a derecha, sin prisa pero sin pausa, tragándoselo todo en su inexorable avance. Genial.

A nuestra disposición, tres personajes que actuaban como engranajes de una máquina, una suerte de muñecas Matrioska que comenzaban con un inmenso robot primo de Mazinger Z, continuaban con un caza que dicho robot escondía para liberarlo y poder sortear obstáculos que el robot no podía superar, y finalizaban con el piloto del caza, cuya agilidad se compensaba con una extrema fragilidad de cara a recibir impactos enemigos. Jodidamente difícil, sí. Menos mal que nos sobraba el tiempo por aquella época.



Spirits

Topo Soft, 1987

Los que me conocen saben perfectamente de mi especial predilección por el título de Alejandro André, siendo el juego que inauguró el sello Topo Soft. Alejandro compuso una videoaventura que aprovechó al máximo las ventajas de presentar en pantalla dos escenas diferentes de forma simultánea; eso que se suele conocer con la denominación de split screen nos permitía manejar a un narigudo mago en la parte superior, mientras que en la inferior se nos ofrecía la localización de la esfera de poder, objetivo en primera instancia, además del resto de items y personajes que debíamos encontrar durante nuestro periplo por el castillo embrujado.

De Spirits me gustaba prácticamente todo: su peculiar estilo gráfico; la aleatoriedad de la ubicación de los objetos, algo que hacía diferente a cada partida; su melodía de introducción, una partitura de dos canales tan sencilla como cargada de misterio; la habilidad de poder cambiar de objetivo en la pantalla inferior pulsando el número correspondiente… Sí, la dificultad de los saltos podría estar mejor medida, pero es pecata minuta ante uno de mis preferidos de siempre.

Una máquina de muchos recuerdos. El Spectrum en todas sus versiones ha sido el ordenador familiar por excelencia en nuestro país, con perdón a los magníficos MSX, CPC o C64.

Fernando Martín Basket Master

Dinamic, 1987



Contratar la imagen y el nombre de un deportista de renombre era práctica habitual en aquella época, resultando en muchas ocasiones un auténtico tirón comercial que lograba empolvar un videojuego terriblemente mediocre, como podría ser el Drazen Petrovic. Sin embargo, Basket Master era un auténtico juegazo. Nuestro Spectrum pareció implosionar la primera vez que el recordado Nano Martín cogió el balón, nos dejó sentados en la pista y, tras machacar sin ningún pudor nuestra canasta, lucía palmito con el doble de píxeles en la repetición de la jugada que ofrecía el juego.

Evidentemente, el realizar un one vs one en la pista de basket no era un tema ni mucho menos original -recordemos el One on One de Electronic Arts de 1983, con Julius Erving y Larry Bird como protagonistas-. Sin embargo, el juego de Dinamic ofrecía un auténtico pique a dos jugadores y estaba realizado con un gusto exquisito. No en vano, acabó siendo de los programas más vendidos de la época en nuestro país, y esta vez, con absoluto merecimiento.

Mad Mix Game

Topo Soft, 1988



Rafael Gómez tuvo la feliz idea de extender el concepto original del Pac-Man y dotarlo de un puñado de arte español, convirtiendo al comecocos en un auténtico héroe capaz de mutar en tanques y naves dotadas de disparos, o transformarlo en hipopótamo o excavadora para hacer frente a un compendio delirante de enemigos encabezados por una mariquita tocabolas y una criatura verde absolutamente repugnante.

Los quince niveles que ofrecía el juego daban para rato; mientras escuchábamos la inolvidable melodía de Gominolas, nos sentíamos tremendamente orgullosos de que en nuestro país se parieran juegos como éste, capaces de luchar contra una primera impresión que pudiera parecer un simple calco de una idea más que trillada, e ir mucho más allá, componiendo un juego capaz de lograr ser patrocinado por Pepsi… eso sí, a cambio de que a Mad le crecieran patas. Tanto refresco no debía ser bueno.

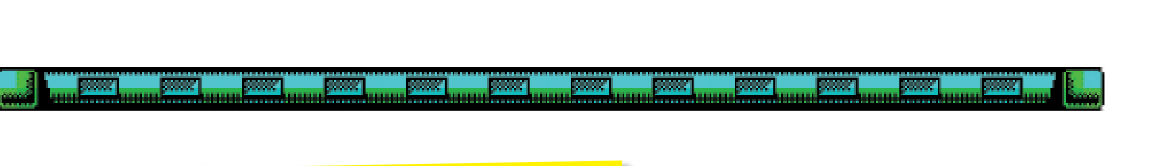
Astro Marine Corps

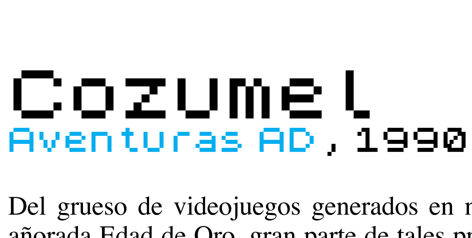
Creepsoft, Dinamic, 1989



Pablo Ariza logró realizar un arcade que, al más puro estilo run and gun, ofrecía un nivel técnico admirable; sprites de considerable tamaño, escenarios plagados de detalle, y todo el conjunto bañado con un colorido que nos alejaba por momentos de la monocromía que exhibían muchos de los juegos de ZX Spectrum.

Pero no sólo destacaba el apartado visual; la martilleante melodía de Jose A. Martín lograba grabarse a fuego en nuestras mentes, la jugabilidad propia de un arcade tan vibrante como complicado, y aquellas míticas frases que de vez en cuando parecían reírse de nosotros, como el eructo de la dichosa planta carnívora que emergía del suelo y escupía nuestros huesos… Astro Marine Corps era un juego prácticamente redondo. Hoy día, y aún a riesgo de equivocarme, perdura en su madurez como un buen arcade de la vieja escuela.





Cozumel

Aventuras AD, 1990

Del grueso de videojuegos generados en nuestro país en aquella añorada Edad de Oro, gran parte de tales programas se modelaban en forma de aventuras conversacionales. El género, alumbrado por William Crowther a través de su Colossal Cave Adventure allá por 1976, alcanzó altas cotas de inspiración en territorio hispano, tanto por el grupo de programación AD encabezado por el ilustre Andrés Samudio, como por otros títulos menos conocidos pero igualmente meritorios, como Abracadabra, Ke rulen los petas -auténtico precursor del paupérrimo lenguaje utilizado en los SMS- o El Enigma de Aceps.

En Cozumel comenzaba la denominada trilogía de Ci-U-Than, continuada posteriormente con Los Templos Sagrados y Chichen Itzá. Encarnando a Doc Monro, comenzábamos la aventura naufragando en la isla de Cozumel, en busca de las ruinas sagradas de Tulum y Cobá. El juego ofrecía escenarios gráficos muy detallados y personajes con los que, aparte de interactuar, debíamos estar atentos a su comportamiento independiente de nuestras acciones. Una auténtica joya para los amantes del género, que si bien alcanzaba su punto álgido en la versión Atari ST, exhibía sus cualidades sin tapujos en nuestro querido ZX.









Viaje al centro de la Tierra
Topo Soft, 1989



Trasladar a nuestro ordenador las aventuras literarias imaginadas por el visionario Julio Verne parecía un reto enorme. El proceso de desarrollo de este juego no estuvo exento de problemas; Rafayo Gómez y Alfonso Fernández 'Borrocop' lograron llevar a cabo la implementación de tres niveles absolutamente inolvidables, quedándose por el camino un par de niveles más que no pudieron ser incluidos en el juego final (y que vimos no hace demasiado en la versión extendida del juego que lanzó Topo Siglo XXI).

El juego tenía la habilidad de conjugar un nivel introductorio de puzzles con dos niveles de videoaventura y plataformas en los que debíamos combinar sabiamente a los tres personajes protagonistas de la historia, tanto Axel como Grauben y el profesor Lidenbrock, cada uno con sus particulares características. Como en otros juegos de esta lista, la versión Spectrum no podía alcanzar a las de 16 bits, como era lógico, pero sí que sabía ofrecer colorido y detalle en sus escenarios.

La Abadía del Crimen
Opera Soft, 1987

Me resulta tremendamente curioso, pero no falla. Cada vez que intento hablar o escribir sobre La Abadía del Crimen, me suelo quedar en blanco. En blanco. En este caso no soy capaz de encontrar las palabras que a menudo me vienen a la cabeza cuando quiero comentar un juego, seguramente porque, diga lo que diga, o escriba lo que escriba, no seré capaz de acercarme ni siquiera una pizca a la grandeza y magnitud de esta aventura.

Paco Menéndez, con la inestimable ayuda en los gráficos de Juan Delcán, decidió dejarnos un auténtico legado encerrado en el código de esta misteriosa Abadía, a la que no le hizo falta los derechos de la obra de Umberto Ecco para lograr sumergirnos en sus recovecos, sus aposentos, sus estrictas reglas, sus laberintos, su magia. Tanto encerraba esta obra que fue indispensable utilizar los 128k de los modelos de Spectrum que disponían de ellos, dejando a los usuarios del pequeño gomas 48k a las puertas de la Abadía. Quedarse fuera suponía un imperdonable pecado que nadie debería cometer.



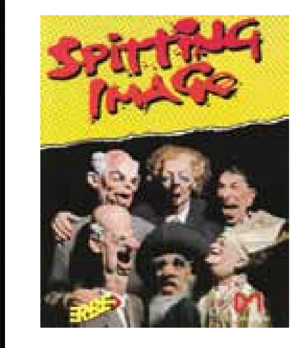
¡Aún hay más! ;-)



Portadas y capturas de pantalla: Computeremuzone y Worldofspectrum

Spitting Image

¿Pero esto que es? ¡Oh, sí!, un juego protagonizado por los Spitting Image. Juego 5 estrellas en Micro Hobby. Cargando. Qué nervios. Ya empieza. Jugando. Oh no. No. ¡Noooooooooooo!.



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1988
GÉNERO: Lucha
PROGRAMACIÓN: Walking Circles
PUNTUACIÓN: *****

Los Spitting Image eran unas populares marionetas de corte satírico que tuvieron gran éxito en la televisión británica durante los 80, precursoras de los famosos "Guiñoles" de Canal + o de los más antiguos "Muñegotes", que se emitieron en TVE en 1989.

En el show de los Spitting Image aparecieron caricaturizados hasta 500 personajes de diversos ámbitos, desde la política hasta el cine o la música. Ni la mismísima reina de Inglaterra se salvó de las mordaces sátiras de estos dobles de látex. Tal fue su éxito que se lanzó un videojuego con estos descacharrantes muñecos como protagonistas.

Para los que vivimos aquella época, la idea de controlar a esos graciosos personajes que habíamos visto cien veces en un videoclip de la banda británica 'Genesis', nos parecía maravillosa. Incluso cuando no terminábamos de pillar toda la carga crítica y la mala leche de estos clones hacia sus alter egos de carne y hueso. No importaba.

'Spitting Image' era un juego de lucha en el que enfrentaríamos a varios de los personajes más destacados de la política de aquellos años. Tras la carga de la cinta nos encontrábamos con la pantalla de selección de personajes. 6 para elegir. ¡Guau!, pensará alguno. Pero eran otros tiempos. Podíamos seleccionar a Reagan, Margaret Thatcher, Juan Pablo II, Gorbachov, el ayatolá Jomeini o P.W. Botha, el presidente sudafricano que estaba a favor de la segregación racial en su país. Todos debían resolver sus diferencias políticas a hostia limpia. Si en la vida real hubieran hecho lo mismo, el mundo se habría ahorrado muchos quebraderos de cabeza. Lo mejor del juego era el sentido del humor intrínseco de la propia licencia. Los personajes luchaban con golpes tan locos como la barba que se convertía en puño de Jomeini o Botha bajándose los pantalones y orinando sobre su adversario. Pero ahí se acababa lo bueno. Como juego de lucha era simple y aburrido. Y aunque alguna publicación le cascó una nota bastante elevada, lo cierto es que el resto de revistas del sector supieron valorar su plana jugabilidad. Fue una licencia atractiva y poco más.





PREVIEWS


74

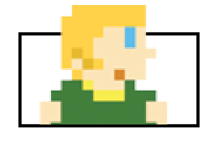

75



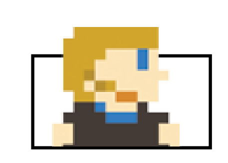
78


79

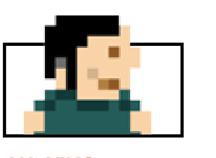



DAVID
Jugando ahora: Rayman Origins (X360)
Juego favorito: Super Mario 64 (N64)

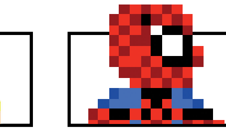

SERGIO
Jugando ahora: They Came form Verminest (PC)
Juego favorito: Salamander (MSX)

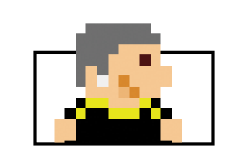

AGUSTÍN
Jugando ahora: The Elder Scrolls V: Skyrim (X360)
Juego favorito: NBA Jam (Megadrive)



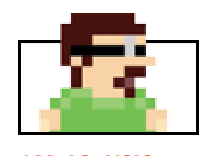

ANTXIKO
Jugando ahora: Metal Gear Solid (PSX)
Juego favorito: Vampire Killer (MSX)


PEDJA
Jugando ahora: Condemned (X360)
Juego favorito: ISS Deluxe (SNES)


SPIDEY
Jugando ahora: Batman Arkham City (Xbox 360)
Juego favorito: Salamander (MSX)


ZED
Jugando ahora: Shinobi (GameGear)
Juego favorito: Metal Slug (NeoGeo)


TIEX
Jugando ahora: The Last Story (Wii)
Juego favorito: Shadow of the Colossus (PlayStation 2)

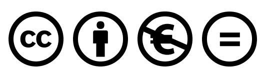

J.M. ASENSIO
Jugando ahora: Super Mario Kart (N64)
Juego favorito: Batman (MSX)

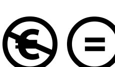
RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog **http://www.retromaniac.es**. También nos puedes encontrar en ISSUU y BUBOK.

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, maquetación, diseño y redacción: David
Redacción, sistemas: Sergio
Redacción: Agustín, Antxiko, Zed, Tiex, J. M. Asensio
Colaboran: Toni (Pixels Mil), Pedja (El PixeBlog de Pedja), Spidey (Metodologic), Hellboy (Fase Bonus), VaDeRetro.

ISSN 2171-9969





EL GHOST'N GOBLINS PATRIO

Maldita Castilla

detalles

sistema: Windows
origen: España
publica: Locomalito
desarrolla: Locomalito
lanzamiento: 2012
género: Arcade
jugadores: 1

¡Ah! Los grandes juegos de Capcom... Hubo un tiempo en que la creadora de Street Fighter y Konami compartían cartel en los salones recreativos y en las consolas domésticas de todo el mundo. Aquel tiempo pasó, y aunque Capcom ha conseguido sobrevivir más dignamente que la desarrolladora de la 'ola', lo cierto es que echamos de menos los arcades de toda la vida, los arcade como el infernal Ghost'n Goblins...

Afortunadamente no hay que irse muy lejos para encontrar a uno de los mejores referentes en esto de recuperar mecánicas y estilos de juego viejunos. Locomalito, ese obstinado desarrollador que por su cuenta se empeña en recordarnos que lo mejor se encuentra muchas veces en nuestro pasado ya puede escribir con letras de oro en el panorama de los videojuegos, indies o no. Hydorah, Verminest, Viriax... son juegos actuales de mecánicas clásicas, apetecibles en cualquier momento del día, sin grandes complicaciones y directos al grano. ¡Ay, como nos gustan! Aquejado de algunos problemillas musculares, Locomalito tuvo que bajar el pistón y dejar el desarrollo de Maldita Castilla para más adelante, y tras un periodo de relativa tranquilidad que le ha valido para traernos a casa el estupendo Verminest, el diseñador ha retomado el trabajo que comenzó a mediados del año pasado, doblegarlo, y regalarnos casi con total seguridad un arcade en toda regla que ya quisieran para si muchas de las compañías actuales.

¡El Reino de Castilla está en peligro!

Pero comencemos por el principio. Maldita Castilla puede definirse como el G&G del 'terruño', el arcade medieval de gárgolas, fantasmas y muertos vivientes ambientado en la época medieval que aterriza en la mitad de nuestra Castilla más castiza y nos coloca en el papel de un Amadis de Gaula cualquiera, de nombre Don Ramiro, en su misión de librar del mal que azota las tierras de Tolomera del Rey, derrotando a los enemigos que se le pongan por delante y restaurando así la paz y tranquilidad a todos los habitantes de los pueblos del reino. La mitología castellana estará así presente en muchos aspectos del juego, desde los escenarios por los que deambulamos hasta nuestros enemigos o incluso las situaciones a las que nos enfrentaremos nivel tras nivel. Así que, armados con diferentes armas tendremos que poner nuestra habilidad al servicio de este peculiar caballero de cruz en el pecho y pixelada barba. Hablando de los gráficos, Locomalito ha vuelto a optar por un diseño basado en los juegos retro de los 90, con una paleta de pocos colores pero bien escogidos que le dan una brillantez y un colorido fuera de toda duda. Sprites en la línea de lo visto en anteriores trabajos, realmente bien resueltos y estupendamente animados discurren a lo largo de escenarios variados con diferentes planos de scroll, y todo ello sobreimpresionado por un filtro tipo 'scanlines' para ponernos mejor en situación. Por su parte, Gryzor87 vuelve a dejar claro que pocos le pueden igualar en los aspectos sonoros y musicales gracias a una banda sonora que os dejará helados inspirada en los arcade y emulando el sonido del chip Yamaha YM2203. ¡Más auténtico imposible!

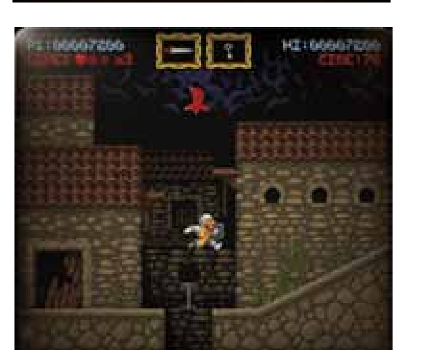
Lo de estos tíos es increíble. Si encima realizan sus juegos simplemente por el amor y el respeto que tienen a una forma de entretenimiento que les marcó como a muchos de nosotros hace años, ahora se embarcan en el más difícil todavía, con un auténtico homenaje a los arcade maquineros de los 80 como el propio G&G, Rygar o Trojan y que llegará presumiblemente en algún momento de este año. Hasta entonces seguiremos puliéndonos la demo hasta que la terminemos con los ojos cerrados acabando con ese 'Insolent Worm' que nos aguarda a modo de boss final de fase.

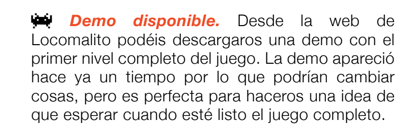


La lombriz insolente. Haciendo gala de un sentido del humor envidiable, el boss final del primer nivel es una especie de gusano volador que se atreve a desafiarnos. No será muy complicado desembarazarnos de él...









Demo disponible. Desde la web de Locomalito podéis descargaros una demo con el primer nivel completo del juego. La demo apareció hace ya un tiempo por lo que podrían cambiar cosas, pero es perfecta para haceros una idea de que esperar cuando esté listo el juego completo.





PLATAFORMAS DE TODA LA VIDA

Epic Mickey: The Power of Illusion



detalles

sistema: 3DS
origen: Estados Unidos
publica: Disney Interactive Studios
desarrolla: Dreamrift
lanzamiento: Otoño 2012
género: Plataformas
jugadores: 1





Aspecto clásico. Los desarrolladores del juego han optado por no seguir el camino de la aventura 3D del resto de versiones de Epic Mickey 2. De esta forma reconocen de alguna forma el mérito de los plataformas bidimensionales de siempre.

Castle of Illusion es para muchos uno de los mejores plataformas que existen en 16 bits. Aprovechando la licencia Disney y su personaje icono por excelencia, Sega puso a Mickey en más de un aprieto durante el juego, pero nada pudo evitar que el famoso ratoncito rescatara a Minnie de las garras de la malvada bruja Mizrabel.

Ahora, y casi 22 años después de esa primera aventura para MegaDrive, Warren Spector al frente de Junction Point Studios anunciaba hace unos meses la segunda parte de Epic Mikey 2 para las tres plataformas actuales, pero se guardaba una sorpresa bajo la manga, y es que en 3DS el juego va a tener un aspecto y desarrollo completamente diferente al de sus hermanas mayores, heredando por un lado el aspecto y mecánica de aquellos viejos plataformas y por el otro parte de su apellido.

Epic Mickey: Power of Illusion tendrá lugar unos años después de donde dejamos la aventura de Epic Mickey para Wii. En esta ocasión el mundo se verá amenazado por la bruja Mizrabel, teletransportada junto a su castillo hasta las mismísimas narices de Oswald debido a un grave error del mago Yen Sid. Oswald pide de nuevo ayuda a Mickey para librarles de este nuevo peligro y de paso nos informa que Minnie ha desaparecido en la inmensidad del castillo… ¡Si es que no puede estarse quieta!

Así que nos esperarán multitud de plataformas, gemas, objetos, personajes y escenarios típicos de las películas Disney, jefes finales habituales y alguna que otra sorpresita más, todo ello aderezado por unos gráficos diseñados bajo la experta batuta pixelada de la gente de Dreamrift (Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure, Monster Tale), que no escatimarán recursos en crear una atmósfera muy similar a la de aquellos cartuchos viejunos, con sus colores brillantes, scrolls parallax y jugabilidad endiablada. Se habla también de algunas opciones extras que aprovechen las características de la portátil de Nintendo, pero francamente, nosotros no necesitamos más que la magia y el buen hacer de un plataformas de toda la vida.



UN SUEÑO EN 2D

Dragon's Crown



detalles

sistema: PS3 – PSVita
origen: Japón
publica: Ignition Entertainment
desarrolla: Vanillaware
lanzamiento: Primavera 2012
género: Beat'em Up / Action RPG
jugadores: 1-4



Fantasía épica. En un juego que se llama "la corona del dragón" no puede faltar... ¡pues el dragón!. La corona debe tenerla tirada entre esas montañas de oro...

Todo jugador clásico de arcades recreativos tiene todavía en su memoria aquellos grandes títulos de Capcom basados en el universo Dungeons & Dragons. Comenzando por el mítico 'King Of Dragons' (todavía sin la licencia D&D) y alcanzando una mayor excelencia en los fantásticos 'Tower Of Doom' y 'Shadow Over Mystara', muchos invertimos un gran número de monedas en aquellas máquinas

Por otro lado Vanillaware se han convertido desde hace unos años en una de las compañías valedoras del 2D, con una gran exquisitez en cuanto a diseño artístico, tal y como quedó demostrado en juegos de la talla de 'Odin Sphere' o 'Muramasa: The Demon Blade'. El sueño húmedo de muchos era recuperar esos clásicos de Capcom con un aspecto 2D actual como el que practica Vanillaware. Dicho y hecho, porque lo que nos trae el estudio japonés es precisamente eso, una mezcla de beat'em up y action rpg cuya seña de identidad será ese apabullante diseño artístico que saben imprimir a sus obras a través de preciosistas sprites y escenarios dibujados a mano. 'Dragon's Crown' nos permitirá que hasta cuatro jugadores simultáneamente participen de la acción, controlando a personajes que contarán con diferentes características, algunos además con un diseño marcadamente erótico.

Lo que Vanillaware nos adelanta de su próxima gran obra maestra no puede ser más prometedor. Imágenes y vídeos aparte, nos aseguran un juego de larga duración (unas 40 horas para exprimirlo al máximo), diversos recorridos, misiones secundarias... promesas que seguramente no caerán en saco roto, puesto que 'Muramasa' ya contaba con unas características similares. Y no olvidemos el multijugador online, imprescindible para disfrutar al máximo del juego si no tienes amigos cerca con los que compartir la aventura (o si no quieres tenerlos constantemente en casa gorroneando).

Como curiosidad hay que decir que el desarrollo de 'Dragon's Crown' comenzó hace la friolera de trece años. Originariamente iba a ser un juego para Sega Dreamcast, continuación del 'Princess Crown' de Sega Saturn. Ahora serán dos consolas de Sony las que reciban el honor de correr por sus circuitos este juego que está llamado a ser un nuevo referente en el campo de las 2D. La espera se nos va a hacer tan larga...





Pulpos y amazonas. El pulpo gigante vuelve a aparecer en un juego de Vanillaware. Esta vez más espectacular si cabe. Algo nos dice que la amazona y la bruja van a ser los dos personajes con más adeptos en el juego, no sabemos muy bien por qué... Intuición seguramente.



PLATAFORMAS CON LOS DE TODA LA VIDA… ¡EN NES!

Battle Kid 2



detalles

sistema: NES
origen: Estados Unidos
publica: Retrozone
desarrolla: Sivak
lanzamiento: 2012
género: Plataformas
jugadores: 1





No nos negaréis que los plataformas de NES poseían un toque especial. Llamadlo 'magia', 'espíritu' o como narices os venga en gana, pero lo que es indudable es que desde Mario a Megaman, pasando por Ducktales, Battle Master o Kirby, hay un puñado de juegos en la venerable consola de Nintendo que merecerán ser siempre recordados.

Eso es lo que pensaría Sivak hace algo más de un par de años, cuando publicó Battle Kid para la consola, siendo distribuido por Retrozone en formato cartucho y obteniendo una notable repercusión en la escena retro internacional. Siguiendo prácticamente a pies juntillas los preceptos de lo que debe ser un buen plataformas: habilidad en cantidades industriales, posibilidad de eliminar enemigos de diferentes formas, entornos claramente delimitados, variedad de bosses finales… La mecánica de Battle Kid se asemejaba quizás más a Megaman, por aquello del avance mediante pantallas estáticas, pero en el fondo era casi un plataformas puro tal y como los conocíamos en aquellos años. Al término del juego, Sivak anunciaría rápidamente el inicio del desarrollo de la segunda parte, más extensa, con mejores gráficos, nuevos enemigos y habilidades de nuestro personaje, unas 700 pantallas… Simplemente un monstruo en el que este desarrollador Indie lleva enfrascado ya bastante tiempo y que ha sufrido un parón debido a su reciente viaje a Japón. Con todo, tenéis disponible una demo de la rom que podéis descargar desde la web oficial, y así haceros una idea perfecta de lo que os puede esperar en este ansiado 'revival' de viejas formas de jugar. ●

ARKEDO SE HACE 'ADULTA'

Hell Yeah!



detalles

sistema: XBLA, PSN, Windows
origen: Francia
publica: Sega
desarrolla: Arkedo
lanzamiento: 2012
género: Plataformas / Puzzles
jugadores: 1



Arkedo se convirtió por derecho propio en uno de los desarrolladores más sobresalientes en el catálogo Indie de Xbox. JUMP! O PIXEL! Son dos de mis juegos favoritos gracias a su cuidada estética deudora de tiempos anteriores y a su jugabilidad más que clásica.

Quizás por ello se fijó Sega en este pequeño grupo de desarrolladores franceses al apoyarles en un proyecto con bastante más empaque que sus títulos anteriores pero que por lo visto en la pasada PAX EAST 2012 parece que va por muy buen camino. A los mandos de un extraño personaje mitad conejo mitad fantoche, y montados en una especie de motosierra circular, tendremos que abrirnos paso a través de los diferentes niveles, derrotar enemigos (más de 100), resolver puzzles y llegar al final de esta especie de pesadilla repleta de hemoblogina, criaturas bizarras y un sentido del humor cómico y muy negro. Nuestro vehículo dentado posee además la posibilidad de mejora, totalmente necesaria para poder avanzar, y los diferentes niveles guardarán más de una sopresa. Sorprende el parecido con un cartucho poco recordado para GameBoy Advance realizado por los creadores de Pokemon, Drill Dozer, un fantástico puzzle plataformero dotado de una jugabilidad mágica y unos gráficos notables que pecaba quizás de excesiva repetición a partir de la segunda mitad del juego. ¿Ocurrirá lo mismo con Hell Yeah!? Por el momento su ambiente más gamberro y desenfadado parece que le dará un cariz algo más adulto, y la inclusión de minijuegos, tácticas para derrotar a los enemigos y un armamento más variado, parecen jugar a su favor. Ya veremos si se cumplen todas las premisas en cuanto aparezca este próximo verano… ●

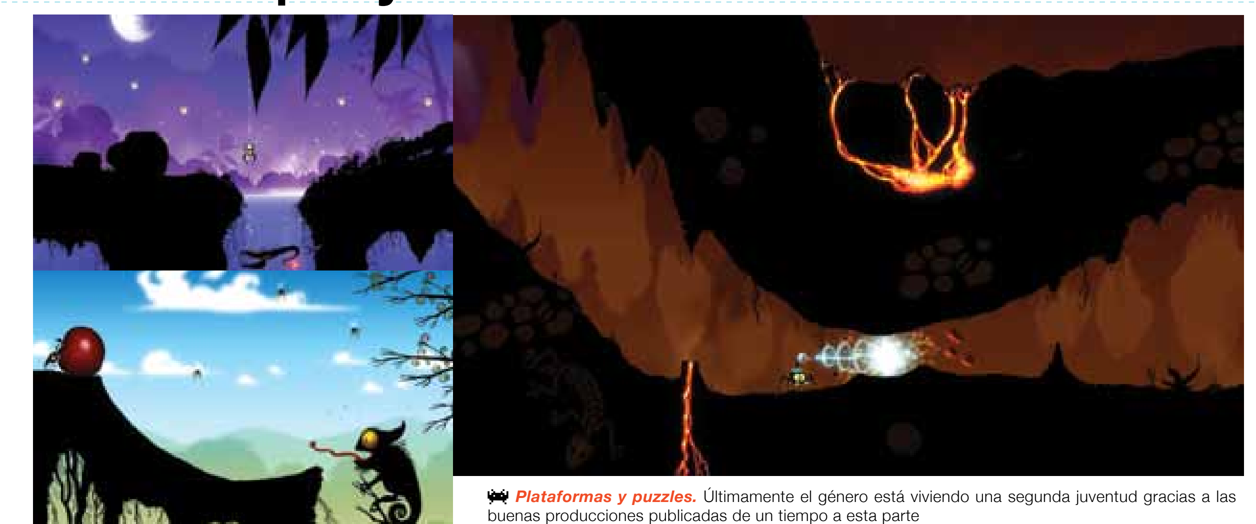
ARAÑAS MUTANTES DEL ESPACIO EXTERIOR

Alien Spidy



detalles

sistema: PS3, X360, PC, MAC, PSVITA
origen: España
publica: Kalypso Media
desarrolla: Enigma Software
lanzamiento: 2012
género: Plataformas
jugadores: 1-4



Plataformas y puzzles. Últimamente el género está viviendo una segunda juventud gracias a las buenas producciones publicadas de un tiempo a esta parte

El género de las plataformas está viviendo una nueva época dorada, en parte gracias a los juegos descargables. Buena parte de culpa la tienen títulos como 'Braid', 'Super Meat Boy' o 'Limbo', que han cosechado una gran aceptación entre crítica y público, incluso por encima de supuestos grandes juegos que se editan en formato físico.

En la línea de los juegos nombrados, y tomando características de todos ellos sin olvidarse de los grandes clásicos del género, nos encontramos con este 'Alien Spidy' (no confundir con nuestro compañero Spidey), desarrollado por los españoles Enigma Software, en el que tendremos que guiar a una araña extraterrestre a través de múltiples plataformas y obstáculos con la ayuda de nuestro hilo de seda. Cual Spiderman nos balancearemos y calcularemos nuestros saltos para sortear las trampas que encontraremos a nuestro paso a través de los escenarios 2D. Será un juego en el que las físicas tendrán gran relevancia. También la resolución de puzles será importante para poder avanzar en nuestra aventura y conseguir el objetivo final del juego: rescatar a nuestro compañero araña que ha sido capturado.

Jefes finales, potenciadores de habilidades, contenido extra por desbloquear y modos multijugador cooperativo y competitivo serán otras de las características principales del juego. Sólo resta esperar a que se defina una fecha de lanzamiento, con la que parecen estar teniendo algún que otro problemilla, para poder disfrutar de este prometedor plataformas. Eso siempre que no sufras de aracnofobia, claro. ●





Un universo muy atractivo. Aunque en las imágenes no podréis apreciar, los escenarios del juego están muy trabajados, repletos de detalles, animaciones, movimientos, etc.

EL SUCESOR DE GUARDIAN HEROES PEGA FUERTE EN 3DS

Code of Princess

detalles

sistema: 3DS
origen: Japón
publica: Agatsuma Entertainment
desarrolla: Agatsuma Entertainment
lanzamiento: Por determinar
género: Beat'em up / RPG
jugadores: 1-4 (offline y online)

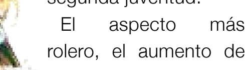


Enemigos de gran tamaño. Algunos de nuestros enemigos cobran dimensiones exageradas como veis en estas capturas.



Hay algo que siempre nos fascina del país nipón. En primer lugar esa fascinación por chicas de pechos sugerentes, medidas imposibles e inocencia perdida. En segundo lugar los beat'em ups. ¿Es que en las calles de Japón sólo se pelea?

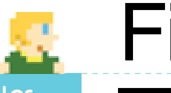
Sea como fuere la última obra de Agatsuma Entertainment, unos perfectos desconocidos en occidente, es un juego de desarrollo bidimensional con un par de giros interesantes que nos recuerdan enormemente al venerado Guardians Heroes de Treasure. Repartir tortas mientras vamos avanzando es casi tan viejo como los propios videojuegos, pero la gran Treasure puso de patas arriba el panorama cuando 'inventó' junto a Sega ese gran disco para la denostada 32 bits que ha disfrutado recientemente una segunda juventud.



El aspecto más rolero, el aumento de niveles, las magias y la cooperación entre jugadores sólo había sido tratada con más o menos seriedad por Capcom en Shadows of Mystaria, así que el juego para Saturn rompió en cierta forma algunos moldes, aprovechando esa capacidad de intercambiar planos jugables que poseía. Deudor directo de esta tradición, el cartucho para 3DS basa su potencial en prácticamente las mismas virtudes de aquel viejo juego de mediados de los 90. Cuatro personajes jugables repletos de movimientos, combos y avance bidimensional perfectamente integrados en escenarios `pseudopoligonales' que se aprovechan del efecto 3D de la portátil de Nintendo y que cuentan con un diseño realmente trabajado. Movimientos animados suaves, jugabilidad a la última y la posibilidad de jugar tanto offline como online en modo cooperativo con tres colegas, redondean un cartucho que de momento se queda en el país del sol naciente, y todo por culpa de la maldita manía de 'capar' regionalmente las consolas. ¿Nos quedaremos pues sin la exhuberancia de Solange, la protagonista de aquella figura tan sugerente que apareció hace un par de años? Nunca se sabe, últimamente algunas distribuidoras son más atrevidas con la importación de juegos, y la verdad es que Code of Princess es fácilmente asimiliable por el público occidental a pesar de un buen puñado de líneas de diálogo entremezclados en la acción que sirven como hilo conductor de la historia. Cruzaremos los dedos para que alguna de estas valientes publicadoras de juegos nipones se anime de una vez por todas… ¿Alguien dijo Rising Star?







detalles

sistema: XBLIG/Windows
origen: Estados Unidos
publica: Team2Bit
desarrolla: Team2Bit
lanzamiento: 2012
género: Beat'em Up
jugadores: 1-4

¿ES LA LUCHA LA SOLUCIÓN A NUESTROS PROBLEMAS?

Fist Puncher



La lucha con moral. Aunque no lo parezca, habrá un componente ético en las tortas que repartimos en Fist Puncher. ¿Cuál? A nosotros no nos mires, es cosa de los desarrolladores...

De vez en cuando aparecen algunos títulos que merecen algo más que nuestra atención en el catálogo de juegos Indie para Xbox 360. Este es el caso de Fist Puncher, un beat'em up de los de toda la vida que parece guardar algún secretillo en su interior…

Team2Bit es un pequeño estudio indie formado por dos hermanos californianos y afincados en la popular San Francisco. Su máxima, la de "desarrollar videojuegos basados en preceptos clásicos pero con un toque moderno" ya la hemos escuchado antes, así que preferimos alguna prueba antes de tanta palabrería, ¿no? Afortunadamente estos chicos han visto catapultado su juego gracias a la aparición del ridículo concurso de IGN 'The Next Game Boss', un intento de llevar al show reality el desarrollo de videojuegos y que jamás tendría que haber visto la luz si no fuera por su rubia protagonista. En fin, lo que nos importa es el juego y Fist Puncher promete ser un título tipo beat'em up en el que podrán repartir tortas hasta cuatro jugadores simultáneos. Manejaremos a unos personajes con personalidad y habilidades propias que parecen sacados de aquellos viejos cartuchos de NES. Combos y movimientos especiales, enemigos finales, escenarios que cambian según la fase, ocho personajes diferentes totalmente hilarantes con personalidad propias, bosses finales… todo lo que caracteriza al género parece que estará en Fist Puncher bien empaquetadito para que repartamos leña como nunca antes lo habíamos hecho. Sin embargo Team2Bit promete que no se quedarán únicamente en ese aspecto retro y diseño pixelado, sino que detrás de tanta 'violencia' existirá un mensaje con cierta carga moral, además de sorpresas que se irán descubriendo a medida que avance la historia. El juego aún no tiene fecha, y los chicos de California se han unido a la moda del Kickstarter para tratar de acelerar el proceso mediante inversión extra de pasta. ●









ACCIÓN, TIROS Y PÍXELES COMO NUNCA HABRÁS VISTO

Super T.I.M.E. Force



detalles

sistema: Windows
origen: Canadá
publica: Capybara Games
desarrolla: Capybara Games
lanzamiento: 2012
género: Run'n Gun
jugadores: 1



Los desarrollos más o menos independientes no dejan de sorprendernos. ¿Un run'n gun con una vuelta de tuerca? Verlo para creerlo, lo que parecía imposible en un género anquilosado que sigue a pies juntillas las marcas establecidas hace tropecientos años, se convierte en posible gracias a los inventores de las aventuras en iPad.

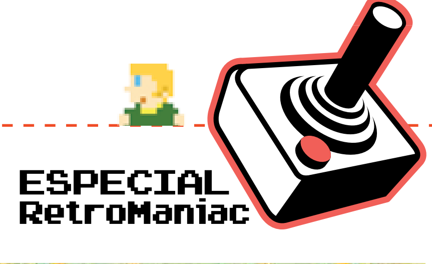
Más extraño resulta que encima Super T.I.M.E. Force resulte ser un juego donde es divertido morir… ¿Cómo, te preguntarás? La antítesis del videojuego, donde nuestra finalidad casi siempre es el de sobrevivir como podamos, y más cuando se trata de un título repleto de disparos, es prácticamente el leitmotiv de la nueva criatura de Capy. Entenderlo quizás no sea tan sencillo, pero visto lo visto en la versión jugable de la última PAX, manejaremos a uno de los tres personajes que tenemos disponibles de una especie de escuadrón 'del tiempo' que tratará de vilver atrás para frenar una invasión alien. Para ello contamos con nuestras habilidades manejando armamento pesado, pero también las 30 vidas que los desarrolladores ponen a nuestra disposición, y es que morir, vamos a morir un buen puñado de veces.

La cosa está en que cuando morimos seremos trasladados al inicio del nivel perdiendo una vida pero aparecerá en pantalla nuestros alter egos a modo de fantasmas cargándose a enemigos, por lo que nuestras fuerzas se multiplican. A partir de aquí ya entrará nuestra estrategia propia de acción. Podemos parapetarnos detrás de nuestro sosias fantasmal, adelantarnos a él para frenar una oleada de enemigos o dejarnos matar porque vemos que necesitamos más de nuestra propia ayuda. Si además nos cargamos al enemigo que acabó con nosotros, recuperaremos la vida y nos servirá como punto de guardado para continuar en el nivel justo en este mismo lugar.



Gráficos pixelados. La estética del juego recupera el aspecto de los arcade de 16 bits con los particulares diseños de Capybara. En ocasiones la pantalla se llenará hasta la bandera de cientos de sprites.

Simple y directo, Super T.I.M.E. Force se completa con lo que parece ser una jugabilidad muy sencilla basada en tan sólo la presión de dos botones (saltar y disparar) y una especie de movimiento especial que se activa presionando durante un tiempo el botón de disparo. Los niveles no parece que serán muy largos (ni falta que le hace), pero la acción desenfrenada, los gráficos pixelados en alta resolución marca de la casa y el caos estarán garantizados... ●



Nerlaska Sudio

Hablamos con Nerlaska Studio acerca de su último proyecto anunciado para teléfonos Android e iPhone. Gazzel Quest, una suerte de arcade con desarrollo vertical que os recordará a Knightmare, el clasicazo de Konami para MSX, pero con muchas sorpresas, unos gráficos sobresalientes y una banda sonora de aúpa. Y mientras esperamos a su salida este mismo mes de febrero nada mejor que ir desvelando algunos de sus secretos... ¿Nos acompañas?









¡Hola! En primer lugar, muchas gracias por contestar a nuestras preguntas. En segundo, nos gustaría que por favor os presentarais ante nuestros lectores. Quién es Nerlaska, sus componentes, vuestro pasado videojugueril...

Nerlaska viene de lejos, de hace ya más de 20 años. Cuando el típico (o quizás no tan típico) grupo de jóvenes con aficiones comunes por el arte, la música, el comic, la ciencia y como no, los videojuegos, se acaba reuniendo en una cochera :) para acabar haciendo sus primeros pinitos en este sector.

Respecto a sus miembros, realmente desde sus inicios han ido variando. Tras este inicio vino la profesionalización y constitución de la empresa y ahora mismo la forman 3 socios, en la que sólo uno de ellos viene de aquella semilla inicial, junto con el resto de sus empleados más colaboradores ocasionales. En Nerlaska siempre hemos tenido claro que colaborar es esencial y que hay que confiar en el trabajo y opiniones de los demás. El esfuerzo de todos siempre acaba dando buenos resultados.

En la trayectoria de Nerlaska contamos con varios títulos publicados a nivel internacional para PC, móvil y recientemente hemos entrado en el mundo de las tablets. También hay cierto emulador de Super Nintendo, juegos para MSX e incursiones en remakes, un poco de todo :). Para más información podéis acudir a la web de la empresa (www.nerlaska.com) Todo este esfuerzo aplicado en una misma filosofía de producción basada en nuestra tecnología propia: NLKEngine.

Ajá, precisamente sobre ese engine volveremos después, pero contadnos algo más sobre vosotros. Nerlaska es un pequeño estudio afincado en el levante español, algo a lo que no estamos muy acostumbrados hoy en día cuando prácticamente todo se localiza en la capital del país. ¿Cómo veis el panorama actual del desarrollo de videojuegos en España? ¿Son los móviles y los pequeños juegos el presente?

Por tradición empresarial las empresas buscaban al menos tener sus delegaciones centrales en la capital. Esto, en nuestro sector y en un mundo cada vez más global, creemos que carece de toda la importancia. A ello, eso sí, para qué negarlo, estamos a gusto, pero bien a gusto, a orillas de este bendito mar Mediterráneo: ¿crees que hay algo más inspirador para nosotros que tener estas playitas a un tiro de piedra de los estudios? ¿No somos, acaso, la "California Mediterránea" del videojuego? :)

Nada, en serio. En estos momentos hay toda una nueva época de resurgimiento en el panorama español del desarrollo de videojuegos. Nacen equipos que incluso se constituyen como empresa un día sí, otro también a lo largo y ancho de toda España. Aparte, por supuesto, de los veteranos que ahí están dando lo mejor de lo mejor. La oferta educativa está, además, focalizando en formar profesionales para el sector. Definitivamente, van a ser años de estar ahí dando, lo dicho, lo mejor de lo mejor.

Las plataformas objetivo, como bien preguntas, en principio sí focalizan cada día más en tablets y smartphones precisamente por la eclosión actual de dichos dispositivos a nivel mundial y la facilidad de acceso del usuario a las últimas novedades y su descarga a través de sus tiendas virtuales. Los desarrollos de estos juegos, además, pueden ser abordados por pequeños equipos en tiempos mucho más reducidos frente a los tiempos y costes de las grandes producciones. Un ejemplo clarificador de ello es la versatilidad productiva que, por ejemplo, nos brinda NLKEngine para ello a los que desarrollamos en este entorno.

En cuanto a Gazzel Quest parece ser un remake de Knightmare, el famoso juego de Konami que tantas buenas horas nos ha hecho pasar, ¿por qué habéis elegido precisamente este juego a la hora de inspiraros? ¿Qué tiene de especial para vosotros Knightmare?

Gazzel Quest rezuma por los cuatro costados el saborcillo de Knightmare, pero no es un remake propiamente dicho. En Gazzel Quest contamos nuestra propia historia, ambientada en el antiguo Egipto y toda la magia que lo rodea. Tal vez Knightmare sea uno de esos títulos por los que los videojuegos son lo que son ahora. Para nosotros este juego es magia, nostalgia y diversión pura y dura. Si hay alguien que no lo haya probado, le invito a que tire de algún emulador de MSX y lo pruebe, porque se lo va a pasar genial jugándolo. Se trata de un juego que ha envejecido perfectamente.

Aún estando inspirado en el clásico de MSX, contadnos las novedades, las sorpresas o lo que podemos esperar de vuestro juego.

En Gazzel Quest hemos procurado dejar intacta la jugabilidad clásica de los juegos de aquella época. El jugador controla a Gazzel, un gran guerrero que ha perdido a su amada. Para rescatarla, antes deberá reunir las cinco gemas mágicas que abren la puerta tras la cual ella se encuentra prisionera. Las cinco piedras están protegidas por cinco demonios: Una momia gigante, el guardián de las mazmorras, el mismísimo Loki, los caballeros de la ciudadela y, finalmente, la batalla final contra la máscara del propio Faraón.

Hay que decir que el juego es difícil de veras, no podía ser de otro modo :)

Nuestro personaje contará con varios tipos de armas, cada una con sus propias características. Es más, cada una de estas armas puede hacerse evolucionar durante la aventura. Por ejemplo: contamos con unas cuchillas que buscan a los enemigos al ser lanzadas como si de un misil con teleguiado se tratara. Pues bien, al inicio comenzaremos con una sencilla cuchilla de dos hojas, pero a lo largo del juego podremos llegar a hacerla evolucionar hasta una cuádruple cuchilla de fuego.

Además de los cientos de enemigos que veras en pantalla, Gazzel tendrá que defenderse de elementos que se encuentran en los propios escenarios, como pueden ser, muros que escupen flechas, cuchillas asesinas que surgen del suelo, barriles explosivos y un montón de peligros más que no te voy a desvelar para que tengas todavía más ganas de jugarlo ;-D.

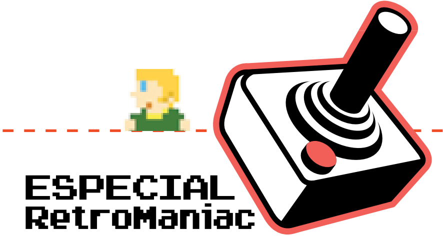
¿Rizamos el rizo? También hemos incorporado el llamado Modo Devastación. El juego se mueve con un scroll vertical continuo, pero en determinados puntos de los stages, este se para y el jugador deberá hacer frente a oleadas de enemigos que llenaran la pantalla de juego. El jugador deberá ser capaz de aguantar un tiempo determinado sin ser destruido. Todo un reto, os lo aseguro :)

Entonces, tenemos que liberar a la princesa de su secuestro, nos enfrentamos a ordas de enemigos, buscamos unas joyas perdidas…

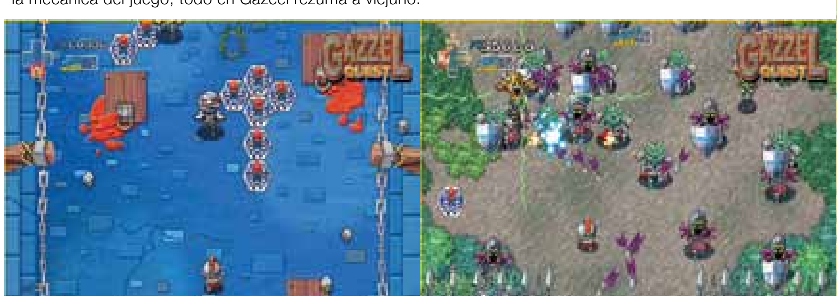
Bueno, como te digo, la historia es muy típica, y muy de los juegos de los ochenta. El malo secuestra a la amada del protagonista y este, muy pero que muy cabreado, le va a poner las pilas a todos. Un clásico de ayer, de hoy y de siempre :)

No, ¡si nos parece fabuloso! A veces nos viene bien ese esquema típico sin mayores complicaciones ni guiones enrevesados :) Por cierto, habéis anunciado el juego para plataformas móvil, más concretamente iPhone y móviles Android. ¿Cómo habéis implementado el método de control y qué ha sido más complicado de desarrollar para estos sistemas? ¿Habéis incorporado diferentes formas de control?

Nuestra idea inicial era la de hacer el juego en PC y, por tanto, el control estaba más o menos cubierto. Pero cuando el juego estuvo finalizado, pensamos que sería una delicia poder jugarlo en unas plataformas tan nuevas como las IOS y Android, por lo que se empezó a hacer la conversión. El principal problema fue el control, sí. Estuvimos viendo otros juegos y, la verdad, es que era difícil llegar a una unanimidad. Lo que para unos es un control bueno, para otros no lo es. Depende mucho de los gustos de los usuarios y puede verse esto, también, en las distintas formas en que otros juegos del mercado abordan esto. Finalmente, nos decidimos por usar el



Parecidos razonables. Aunque Gazzel Quest nace como juego original, no es menos evidente que una de sus fuentes de inspiración naturales es el genial Knightmare de Konami. Desde la perspectiva cenital hasta la mecánica del juego, todo en Gazeel rezuma a viejuno.





dedo de una mano para controlar al personaje y un botón para el disparo con la otra mano.

Tenéis ya experiencia en este tipo de dispositivos, pero nos gustaría que nos contarais algo del proceso de desarrollo, las herramientas que utilizáis, la forma de trabajar… ¿Qué es el NLK Engine que mencionábais antes?

NLKEngine es un SDK que permite el desarrollo de juegos y aplicaciones 2D/3D bajo distintas plataformas utilizando un único lenguaje de programación. Es un motor con una experiencia de más de 10 años, con varios títulos publicados en el mercado y con la participación de mucha gente que ha lo ha usado y ha permitido evaluar su experiencia a favor de mejorar su uso y productividad.

Por tanto, la idea básica es utilizar un PC o MAC como base del desarrollo. Y posteriormente saber que lo hecho ahí, va a funcionar en una tablet iOS, Android, Wii, PSP, etc.

Para el Gazzel utilizamos una herramienta de control de versiones para permitir que el equipo pudiera tener acceso remoto a un proyecto común. Es la forma básica de operar ya no sólo en este juego. Lo agradable del motor, es que permite trabajar con un lenguaje de programación script y eso facilita/flexibiliza algunas cosas, sobre todo en fusión entre las fases de diseño y desarrollo.

Como herramienta, se construyo un editor básico donde crear los escenarios y e introducir jugabilidad. De esta manera, paralelamente una vez construido el motor base, íbamos construyendo fases y solucionando posibles problemas que fueran surgiendo. El desarrollo realmente fue rápido para PC. Luego tuvimos que ajustar cosas para que no nos diera problemas de memoria en los dispositivos iOs y Android. Hay que tener en cuenta, que este juego hace un abuso importante del tamaño de texturas, se concibió inicialmente el juego para PC y posteriormente se decidió adaptarlo a iOS/Android. Por lo demás, fue coser y cantar :)

¿Tenéis pensado "explorar" también otras plataformas en el futuro como los PC o las videoconsolas para lanzar vuestro juego?

Gazzel Quest funciona perfectamente en PC, y lo más probable es que lo lancemos en esta plataforma. Pero, por el momento, queremos ver cómo se comporta el juego en el mercado de smartphones y tablets.

Yo creo que Gazzel Quest seria brutal jugarlo en Xbox como juego Live, pero para eso, tendríamos que meterle algo más de contenido. ¿En Nerlaska tenemos algo siempre muy claro? ¡Nuestras segundas partes siempre fueron buenas! :-D

Vaya, esto es una primicia en toda regla, ¿no? Y hablando del PC, hace un tiempo ya lanzasteis un remake gratuito de Knightmare para PC, si no recordamos mal con cuatro niveles jugables y posibilidad de disfrutar dos jugadores al mismo tiempo. ¿Fue aquel remake el germen de lo que conocemos ahora como Gazzel Quest?

No, aquello no tiene nada que ver con Gazzel Quest. Aquello sí era un remake, pero se hizo con otra gente y simplemente como hobby y diversión.

El diseño y la banda sonora parece que no van a defraudar tampoco. Nos encantan esos dos cortes musicales que habéis anticipado en la web de Konamito. Estáis cuidando mucho todos los aspectos del juego, ¿no?

Tanto las músicas como los FX son sencillamente geniales, de veras. Sí, como todo lo que hacemos -unos maniáticos puristas, ¿para qué negarlo? :)- nos gusta mimar nuestros juegos. La verdad es que estamos muy contentos de como ha quedado el resultado final.

Puede que algunos de nuestros lectores se pregunten en cualquier caso por la elección de gráficos en alta resolución más parecidos al dibujo animado, en vez de optar por el pixel, muy de moda en muchos juegos retro disponibles en iPhone. ¿Llegasteis a contemplar esta opción o preferís este aspecto más "cartoon" y animado? En cierto modo nos recuerda a lo que está haciendo Golgoth Studios con la adaptación de Toki.

Me encanta el remake de Toki. El pixel art nos encanta. Pero queríamos dar al juego su propia personalidad y eso incluye el dotarlo de su propio estilo, que no es ni mejor ni peor que cualquier otro. Tal vez hagamos al pixel en el futuro, similar a lo que hace gente como Locomalito. Ese tío, sabe lo que hace :-) pero, por el momento, nos encontramos cómodos con nuestro propio estilo.

¿Qué nos podríais contar del futuro? ¿Tenéis ya nuevos proyectos en el horizonte?

Por el momento, vamos a cerrar Gazzel y Cosmic Tiles, otro juego que sacaremos a la vez que Gazzel para las mismas plataformas. Ahora todo nuestro esfuerzo está centrado en eso.

¡Muchas gracias por vuestras respuestas! Esperamos que Gazzel Quest se convierta en un exitazo y guste tanto a los jugones de toda la vida como a los nuevos usuarios de esos dispositivos móviles. ¡Mucha suerte!

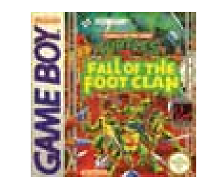
Si alguien que juegue a Gazzel nos dice que es jodidamente difícil pero que le encanta y le recuerda las sensaciones que despertaron en él en su día a aquellos juegos como el Knightmare, Commando, R-type, Nemesis o Ghost and Gobblins, para nosotros te puedo asegurar que no habrá nada más que decir: ¡Misión cumplida! ¡A por más!

Me gustaría, antes de terminar, dar las gracias a la gente que tan amablemente nos ha echado una mano para difundir nuestro juego. Páginas como Pixels Mil, Diario de un Jugón, Konamito, Karoshi en su foro, Paraiso Friki, MSX Basic Games, The Punisher y un montón de webs más (fijo que me dejo algunas) y, por supuesto, a vosotros con todo el cariño. Millones de gracias, de verdad, soy todos unos tíos cojonudos y el esfuerzo merece la pena ante una acogida tan buena.



TMNT: Fall of the Foot Clan

Tortugas verdosas En pleno apogeo de la serie de animación y cómic de Las Tortugas Ninja, llegó este cartucho a la portátil de peque pantalla verde de Nintendo, que le venía ni que pintado para el juego clar



SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1991
GÉNERO: Acción / Plataformas
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ****

Muchos somos los que disfrutamos de las tortugas ninja en nuestra infancia, yo incluido, y aquellos afortunados poseedores de una Game Boy en sus inicios, pudimos disfrutar de las tortugas ninja en nuestra portátil, en cualquier parte.

Un juego dirigido sobre todo al mercado infantil, ya que la dificultad era casi inexistente y hacía que el cartucho fuera un autentico paseo, aunque no por ello perdíamos diversión. Podíamos elegir una de las cuatro tortugas ninja al principio de cada fase, el sueño de cualquier chaval de la época, y si perdíamos una de ellas nos quedaban el resto para continuar el juego, finalizando la partida si llegaban a capturarnos las cuatro tortugas. La verdad es que en pocas ocasiones veríamos las temidas palabras 'Game Over' en pantalla a poco que fuésemos algo habilidosos con los mandos.

Cada uno de los niveles del juego estaba ambientado en lugar diferente. Pero debido a la baja dificultad se hacía demasiado corto, ya que no nos costaba demasiado llegar al final. Yo mismo lo pude terminar el segundo día de tenerlo y os podéis imaginar mi sensación, ya que por aquella época, no disponía de dinero para comprar juegos y estos entraban en casa de forma bastante escasa.

Al final de cada nivel, teníamos que enfrentarnos al correspondiente enemigo de final de fase, que aunque tenían un aspecto bastante imponente, eran bastante sencillos de eliminar. Por suerte algunos mini juegos ocultos por el escenario alargaban la vida del cartucho, ya que encontrarlos todos era todo un reto, aunque la cantidad de ellos era bastante corta y se repetían a lo largo del juego.

El apartado gráfico mostraba unos sprites bastante grandes para la escasa memoria de la consola y por encima de todo, destacaba las melodías extraídas directamente de la serie de animación. Sin duda un juego de los de tarde de merienda con Nocilla y que recuerdo con mucho cariño, ya que fue de los primeros juegos que pude disfrutar en la portátil de Nintendo.

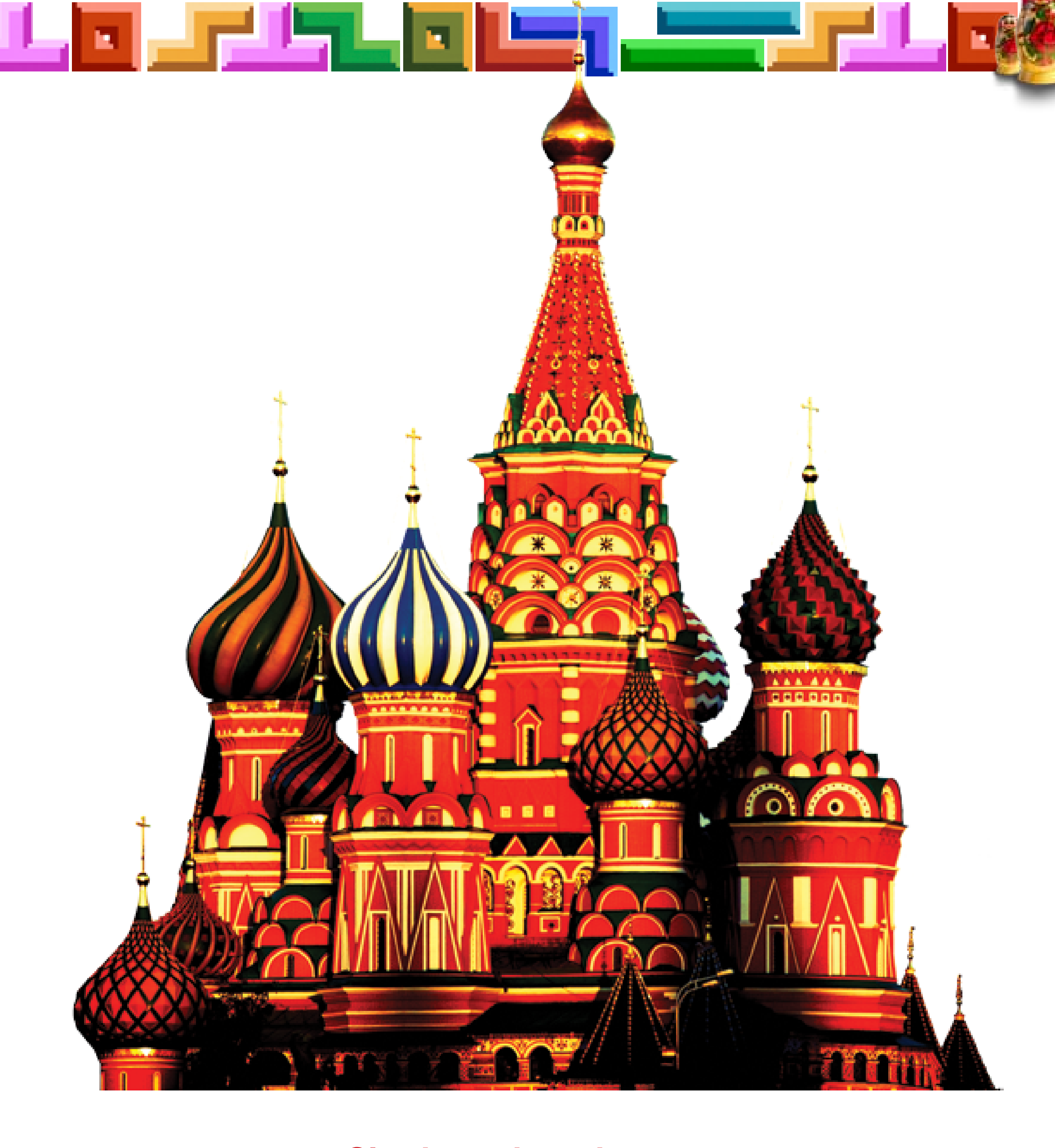
No teníamos ninguna opción de guardar partida – bastante escasas por aquella época – ni ningún sistema de password, pero podíamos comenzar desde la fase que quisiéramos, ya que podíamos seleccionar el nivel antes de comenzar a jugar.

Como no, debido al éxito de ventas que tuvo este primer cartucho de Konami, vinieron otros dos más tarde, que en mi opinión, no superaron a éste en diversión.

La historia de Tetris

En los 80 hubo un juego que puso patas arriba la industria del videojuego. Un juego capaz por si solo de vender millones de unidades de una consola que suponía un nuevo concepto de videojuego. Llegó desde un lugar insospechado y teniendo que sortear poderosos obstáculos. Toda una revolución jugable que surgió paralelamente a una revolución política histórica que marcó un antes y un después tanto en la historia del videojuego como en la historia del mundo. Hoy vamos a hablar de cómo una idea simple pasa a ser algo tremendamente adictivo, y de las intrigas políticas y disputas comerciales que generaron unas simples piezas digitales. Esta es la historia del Tetris.

Por: Zed



En la década de los 80, la URSS era una potencia tecnológica en clara decadencia. Desde el final de la segunda guerra mundial la URSS mantenía un pulso ideológico y militar con EEUU denominado "guerra fría". No era una situación bélica, aunque el comienzo de una nueva guerra mundial fue un miedo constante durante décadas. La supremacía económica de EEUU finalmente supuso un desgaste demasiado importante para los soviéticos, que en su carrera por no quedarse atrás en cuanto a tecnología militar para repeler un posible ataque de sus enemigos, dejaron el país en la ruina con la economía soviética a punto de colapsar.

En 1985 **Mikhail Gorbachov** estaba a punto de llegar al poder con su Perestroika (reestructuración en ruso), un intento de reforma del sistema socialista que pretendía terminar con la excesiva nacionalización de la industria y la economía, permitiendo la entrada limitada de capital extranjero En resumidas cuentas, un acercamiento controlado del sistema socialista al capitalismo. Algo estaba a punto de cambiar en la Unión Soviética.

El origen de todo

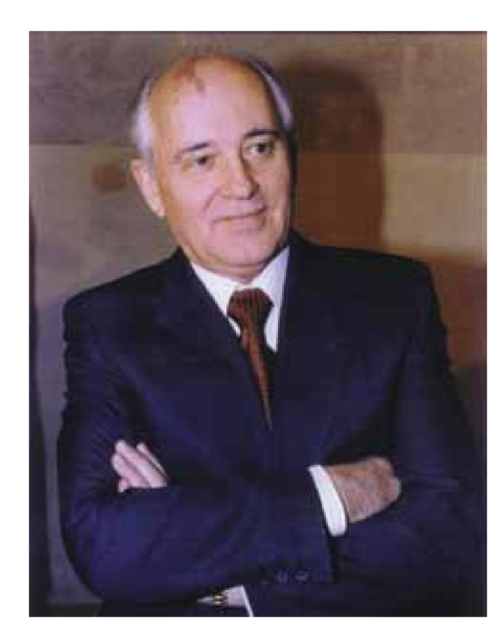
La Academia de Ciencias Soviética era uno de los centros de investigación y desarrollo más importantes del país, en el que durante décadas eminentes científicos habían llevado a la URSS a lo más alto en cuanto a tecnología. Gracias a estas mentes privilegiadas, la URSS pugnaba con los EEUU por dominar el espacio. La carrera espacial que llevaban a cabo las dos grandes potencias mundiales, se decantó en muchas ocasiones del lado soviético. Suyos fueron los logros de poner en órbita el primer satélite artificial, el Sputnik I, y también de enviar al primer hombre al espacio, honor que recayó en Yuri Gagarin. Con estos antecedentes de gloria científica y tecnológica, en el Centro Informático de Moscú trabajaba un joven ingeniero que pasaría a la historia por algo que poco tenía que ver con las investigaciones que allí se realizaban generalmente.

Aleksei Pajitnov tenía 29 años en 1984. Era un gran aficionado al ajedrez (nada raro en la URSS, cuna de grandes maestros de ajedrez como **Gary Kasparov** y **Anatoli Karpov**, quienes en aquella época dominaban el ajedrez mundial y mantenían una encarnizada rivalidad por ser el número uno) pero también a los puzles y otros juegos de mesa. También había desarrollado una nueva afición: los videojuegos. Recordemos que estamos en la URSS y que los juegos comerciales de los mercados occidentales y asiáticos no estaban disponibles allí. Así que Pajitnov, junto con su colega **Dmitry Pavlovsky** se dedicó a crear juegos como diversión. Ambos pensaron que podría ser una gran idea el coger esos juegos que estaban creando y comercializarlos, pero se topaban con dos obstáculos: en primer lugar no tenían experiencia programando para IBM PC; y en segundo lugar, seguían viviendo en la URSS, un país cerrado al exterior y que no permitía la iniciativa privada.

La casualidad hizo que un chaval de 16 años que acudía al Centro Informático de Moscú para aprender acerca de los ordenadores se cruzara en el camino de Pajitnov y Pavlovsky.

A **Vadim Gerasimov** le gustaba ir por allí a jugar con





Presidente ruso. Mikhail Gorbachov fue uno de los políticos más importantes del siglo XX. ¿Pero sabías que también fue protagonista un videojuego?

los ordenadores y aprender todo lo que pudiera sobre ellos. En el tiempo que llevaba jugueteando con los PC del centro, aprendió a programar sobre ellos y esto atrajo la atención de **Pavlovsky**, quien rápidamente le presentó a **Pajitnov** y le mostraron lo que estaban haciendo y los planes que tenían para programar y vender videojuegos para PC. Además le invitaron a unirse a ellos como programador experto en PC y diseñador de gráficos, a lo que **Gerasimov** aceptó encantado.

En unas semanas habían portado a PC todos los juegos que Pajitnov y Pavlovsky habían creado, y además habían desarrollado librerías para soporte de gráficos, sonido y texto para sus juegos. Unos meses después ya tenían una buena cantidad de juegos completamente nuevos. Pero durante todo ese tiempo Alexei Pajitnov tenía en mente un proyecto cuyo resultado sería algo inimaginable para él. Como gran aficionado a los puzles, Pajitnov tenía pensado trasladar uno de sus favoritos a un juego de ordenador. Este puzle estaba basado en el **Pentominó**. El Pentominó es una forma geométrica compuesta por cinco cuadrados iguales unidos por sus lados. De esta forma es posible hacer 12 *pentominós* distintos, y el objetivo del puzle, cuyo origen se encuentra en la antigua Roma, consistía en encajar los pentominós formando un rectángulo de unas proporciones estipuladas. Para la versión computerizada Pajitnov decidió simplificar las piezas

Hardware primigenio. Justo por debajo de estas líneas una instantánea de la CPU del Elektronika 60, la unidad de computación sobre la que se creó la versión original de Tetris. El Elektronica 60 poseía 8kb de memoria RAM y era capaz de efectuar 250.000 operaciones por segundo (Wikipedia).
A la derecha, esquema de como era un elekronika 60 completo.





y que estuvieran formadas por cuatro cuadrados en lugar de cinco. Esta característica sería crucial para el título del juego final.

Sin embargo todavía no estamos hablando de Tetris, ya que la primera idea de Pajitnov era más similar a los puzles que tanto le gustaban. En pantalla aparecían varias piezas y arrastrándolas con el cursor había que conseguir hacer diversas formas. Aquella primera versión se llamaba **Genetic Engineering** (Ingeniería Genética en castellano). Tras darle vueltas a la idea, Pajitnov cambió radicalmente la jugabilidad y se le ocurrió que las piezas de *tetraminó* cayesen desde la parte superior de la pantalla en el interior de un rectángulo, en el que habría que ir apilándolas tratando de rellenar todo el espacio disponible. ¿El nombre?, ahora sí: **Tetris**.

Tetris era un nombre surgido de la unión de 'Tetra' (cuatro en griego, que es el número de cuadrados que forman cada pieza) y 'Tenis', ya que el movimiento de las piezas y el rectángulo de juego recuerdan vagamente a este deporte al que Pajitnov era también un gran aficionado. Pajitnov se puso rápidamente manos a la obra y programó el primer prototipo de Tetris en modo alfanumérico para una vieja computadora rusa llamada **Electrónika 60**, y que días después sería reprogramado en Pascal con la ayuda de Pavlovsky y Gerasimov, para posteriormente ser portado a PC, ya con gráficos en color. Pajitnov estaba obsesionado con aquel juego que estaba creando. Trabajaba y trabajaba para mejorarlo. Necesitó de la ayuda de su compañero **Mikhail Potyomkin** para poder controlar la velocidad de caída de las piezas. Pero cuando consiguió que aquello funcionase como quería, se dio cuenta de que Tetris era extremadamente adictivo. En sus jornadas de trabajo con el juego recibía la visita de sus compañeros del Centro Informático de Moscú, y

todos querían probarlo. Tetris se extendió, cual virus informático, por todo el centro, incluso se organizaban campeonatos de Tetris dentro del mismo, y muchos miembros bajaron su rendimiento laboral a causa de las horas que le dedicaban. ¡Era pura adicción!

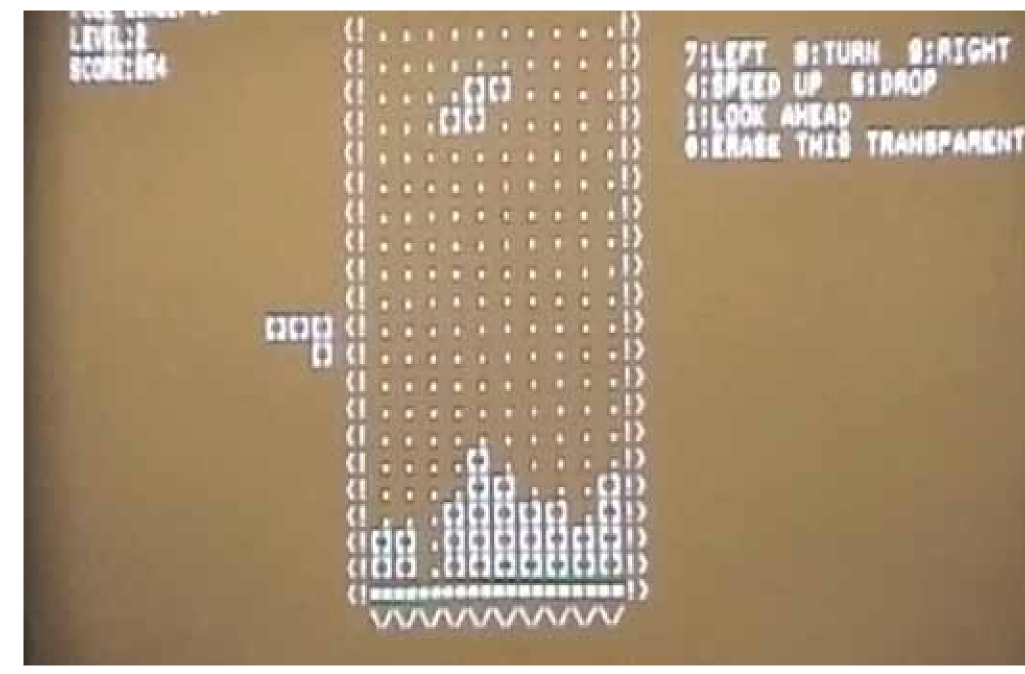
Esta adicción estaba causada por la propia concepción del juego. En nuestro objetivo por rellenar el espacio con las piezas, las líneas horizontales que conseguimos completar desaparecen, mientras que aquellas que no rellenamos se quedan en pantalla. El juego no muestra nuestros aciertos, sino nuestros errores, y esto impulsa al jugador a querer enmendarlos una y otra vez. La versión para PC pronto excedería los muros del Centro Informático. Pajitnov decidió mostrar Tetris a sus amigos que no trabajaban en el centro con resultados similares a los ya vistos entre sus colegas. Pero esta vez esos amigos hicieron copias del juego y este se extendió rápidamente por todo Moscú, de ahí su imparable propagación por toda la Unión Soviética y más tarde por todos los países que conformaban el bloque soviético.

Faltó tiempo para que Alexei Pajitnov se convirtiera en una celebridad dentro de la Unión Soviética, pero hasta aquel momento, pese al enorme éxito del juego en varios países, no le había reportado ningún beneficio económico. Tetris, como cualquier otro producto soviético, no tenía dueño. Pertenecía al Estado y, por lo tanto, al pueblo.



El anuncio de Atari para Tetris atraía a los posibles compradores del kit arcade por el alto grado de adicción y simpleza, gracias a los que prácticamente cualquiera podría echarse unas partidas a Tetris, asegurando así las ganancias de los operadores de la máquina.

Primeras versiones. El primer Tetris poseía un aspecto primigenio para que no se resintiera la velocidad del juego. Utilizando caracteres y pocos elementos en pantalla, Pajitnov y su equipo consiguieron un juego rápido en el vetusto hardware del que disponían en el Centro Informático.



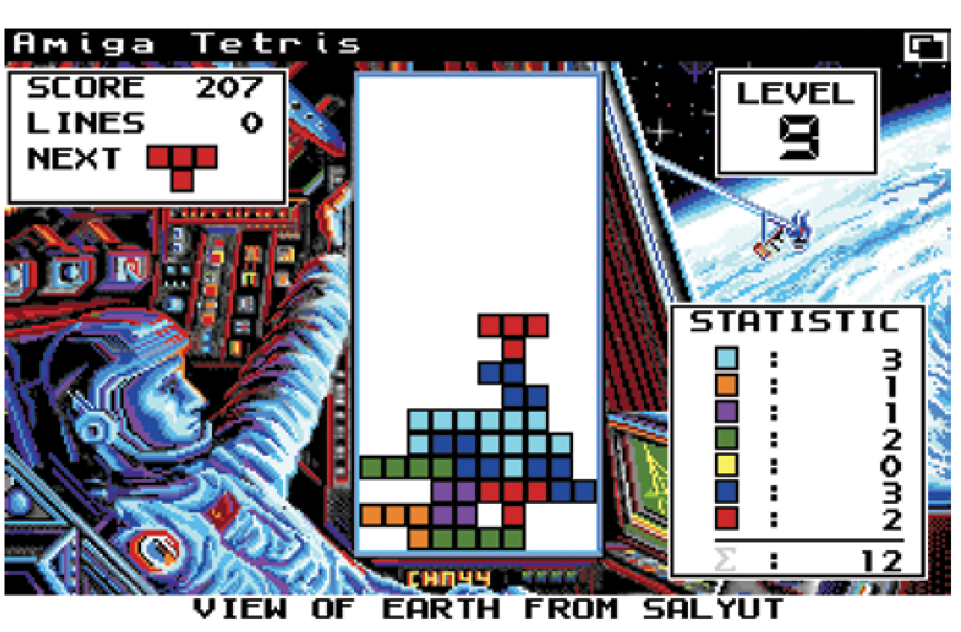
Traspasando fronteras

Hungría era un país que pertenecía al bloque soviético. Sin embargo fue uno de los países que lideró el movimiento para disolver el Pacto de Varsovia. El país estaba encaminado ya hacia la democracia, con una economía orientada al capitalismo y se fomentaba la formación de pequeñas empresas. Esto hacía de Hungría una puerta de enlace entre ambos sistemas políticos y económicos. Hungría exportaba con normalidad juegos y tecnología informática a países occidentales. Juguetes como por ejemplo el 'Cubo de Rubik' ya habían traspasado las fronteras húngaras con destino al mundo capitalista gozando de un tremendo éxito.

En 1986 Tetris había llegado ya libremente a Hungría en su versión para PC. Allí fue convertido también para **Apple II** y **Commodore 64**, pero todavía no había emprendido el viaje fuera de las fronteras del bloque soviético. Ese mismo año **Robert Stein** visita Budapest como había hecho tantas otras veces con anterioridad. Stein se dedicaba a comprar programas informáticos en Hungría para venderlos en occidente a través de su empresa **Andromeda Software**, pero aquella visita al **Instituto Húngaro de Tecnología** iba a ser especial. Mientras los húngaros le mostraban a Stein los programas que tenían para venderle, éste reparó en un pequeño ordenador que se encontraba arriconado en una esquina corriendo un juego de aspecto simple. El magnetismo de Tetris volvía a hacer acto de presencia. Ante el interés de Stein por el juego, los húngaros le remitieron directamente al Centro Informático de Moscú.

En el Centro Informático de Moscú recibieron una llamada de un tal Robert Stein interesándose por comprar los derechos de publicación de un juego llamado Tetris. De entre los muchos proyectos





Tetris para Amiga. Los ordenadores, estrellas de Tetris, acapararon algunas de las mejores conversiones. Arriba, la versió para Amiga, con la ambientación espacial heredera de la carrera entre los EEUU y la URSS. A la derecha la versión de Spectrum y una captura del primer juego para PC programado en Pascal.



El juego en 8 bits. La versión Spectrum estaba muy lograda y era muy jugable, si exceptuamos el error de incluir unos fondos con patrones detrás de las piezas. Distraían y restaban funcionalidad al conjunto. ¿Por qué se incluyeron?



Tetris para todos. La consabida sencillz del juego propició que comenzasen a aparecer versiones a la luz del rayo para prácticamente todos los sistemas del momento. El escontrol de la licencia también ayudó a que muchas empresas se apuntaran al carro Tetris.

científicos que se llevaban a cabo allí, alguien se había interesado por un simple divertimento sin importancia, ni siquiera lo tomaron en consideración. Pero finalmente, tras la insistencia de Stein, el Centro designó a Pajitnov para que llevara a cabo la negociación en representación de la institución y por tanto del Estado soviético.

Pajitnov escuchó la oferta de Stein y le dijo que era una oferta interesante pero que tenían que seguir negociando. Se dice que la palabra "quizás" es la más usada en Rusia, y eso es lo que obtuvo Robert Stein. "Quizás". Sin embargo Stein, aparte de un buen olfato para los negocios, también poseía unos ambiciosos planes para Tetris, demasiado ambiciosos como para andar perdiendo el tiempo con los rusos. Ni corto ni perezoso decide registrar Tetris a su nombre y vender los derechos a la compañía británica **Mirrorsoft**.

Mirrorsoft era una empresa de software que formaba parte de la **Maxwell Corporation**. Esta corporación era propiedad de **Robert Maxwell**, un importante empresario y político británico cuyo verdadero nombre era **Jan Ludvik Hoch**. Maxwell nació en una pequeña ciudad de Checoslovàquia (aunque actualmente pertenece a Ucrania), en el seno de una pobre y numerosa familia judía. Con el estallido de la segunda Guerra Mundial consiguió escapar y hacer fortuna en el Reino Unido, a donde llegó con 17 años. Allí se alistó en el ejército británico y participó activamente en la guerra, llegando a convertirse en héroe de guerra. Maxwell empezaba ya a acumular contactos que le serían de gran ayuda a lo largo de su vida. Tras la guerra esos contactos le proporcionaron un trabajo que le permitió entrar en el mundo editorial. Compró una pequeña empresa y empezó a amasar una fortuna considerable con la que comprar nuevas empresas que añadir a su imperio editorial. Su fama entre la clase alta británica subía como la espuma y le proporcionaba nuevas e influyentes amistades que le auparon hasta alcanzar un escaño en el parlamente británico por el Partido Laborista. Maxwell no escondía su ideología socialista y se encargó de promulgarla y difundirla a través de las editoriales que controlaba. Esto, unido a su nueva posición dentro del panorama político, le valió nuevos e importantes contactos en muchos países de la Europa del este, incluida la Unión Soviética. Además su condición de judío no había pasado inadvertida para el Mossad, el servicio secreto de Israel. Según explican **Gordon Thomas** y **Martin Dillon** en su libro "*El espía del Mossad*", los espías isrealíes le propusieron que a través de una de sus empresas de software distribuyese un programa de bases de datos que contenía una puerta trasera que permitía acceder a toda la información contenida en los ordenadores en los que se instalase. Así controlaban gran cantidad de datos de organismos oficiales y de numerosas empresas, entre los que se encontraban los números de cuenta con los que la CIA o la mafia italiana operaban en el banco suizo Credit Suisse. Maxwell ampliaba de esta manera su red de contactos e influencias, usando los medios de comunicación que controlaba para hacer propaganda a favor de la URSS, de varios estados satélite soviéticos o de Israel, según su conveniencia.

Tetris llega pues a las oficinas de Mirrorsoft y la historia se repite. Su adicción es inmediatamente reconocida y la empresa de Maxwell no duda en comprar los derechos de aquel juego para su distribución en Reino Unido y el resto de Europa. Además otra empresa de Maxwell en Estados Unidos, **Spectrum Holobyte**, compró también los derechos de Tetris para el país norteamericano. Tetris estaba a punto de desembarcar en occidente. El éxito de la versión PC fue rotundo y el juego fue convertido a otros ordenadores personales como el **Atari ST**, el **Commodore Amiga** o el **ZX Spectrum**. Todos comenzaban a ver lo que tenían entre manos. Tetris era un producto adictivo como pocos que les proporcionaría pingües beneficios, así que su lanzamiento en occidente tuvo una importante campaña publicitaria que atraería a un gran número de compradores. Sin embargo alguien más había sido atraído por el éxito del marketing occidental. **Elorg**, abreviatura de **Elektronorgtechnica**, era una organización del estado soviético creada bajo mandato de Gorbachov que se ocupaba de la protección y exportación del software y hardware diseñado en la URSS. La enorme campaña de marketing llevada a cabo por Mirrorsoft, en la que se decía explícitamente que Tetris era un juego llegado desde la URSS no podía pasar desapercibida para el estado soviético, que tenía numerosos agentes infiltrados alrededor del mundo. Ni siquiera hacía falta que esta publicidad llegara a las fronteras de la Unión Soviética.

Rápidamente Elorg se puso en contacto con la Academia de Ciencias y el Centro Informático de Moscú para averiguar qué se había negociado respecto a Tetris con anterioridad, ya que en sus archivos no constaba ningún acuerdo con ninguna empresa extranjera. Como en su día se negoció con Robert Stein, éste fue llamado urgentemente a Moscú para que diera explicaciones sobre por qué un producto que era propiedad del estado soviético se iba a comercializar en occidente. Imaginemos la situación



Revolución comunista. Sin la puesta en marcha de la Perestroika a cargo de Mikhail Gorbachov, quizás hoy la historia de Tetris sería bien distinta.

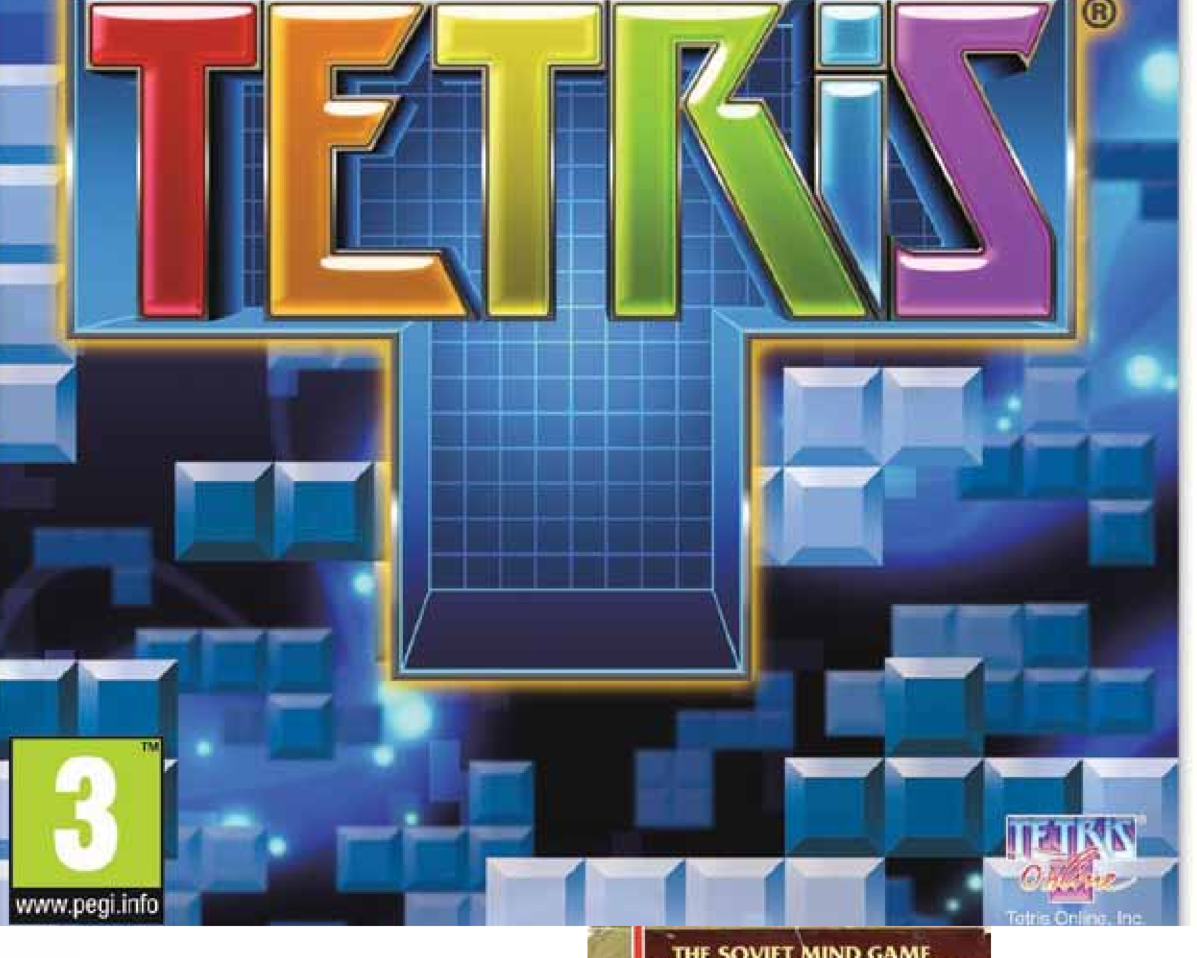
de un Robert Stein que llega a la capital soviética y tiene que enfrentarse con la durísima burocracia de un Estado como la URSS, que te pide explicaciones de por qué estaba vendiendo de forma ilegal uno de sus productos. La escena debió ser bastante acongojante cuanto menos. Stein era un gran negociador y se excusó como buenamente pudo. Algo así como "yo creía que....", "yo no sabía...." y aún así Stein consiguió un acuerdo con Elorg que le permitía la venta de Tetris para ordenadores a cambio de un porcentaje de los beneficios para la URSS. La jugada de Stein parecía haber salido a pedir de boca.

Las consolas entrán en acción

El mercado de los ordenadores personales era bastante grande en Europa, aunque las videoconsolas eran ya un producto emergente que había cosechado gran éxito en EEUU y Japón y penetraba también con fuerza en territorio europeo. **Mirrorsoft**, como empresa europea, se dio cuenta de esto y pensó en crear una versión de Tetris para consolas. Como no tenían experiencia en este sector contactan a través de **Spectrum Holobyte** con una de las empresas más experimentadas en juegos de consola del momento en EEUU, la americana **Atari Games**, la cual compró los derechos para publicar el juego en consolas y recreativas a través de su subsidiaria **Tengen**, menudo follón, ¿verdad? Pues esperad, que aún hay más.Tengen, además de crear su versión para recreativa, *sublicenció* el juego a **Sega**, que también creó una versión de recreativa para Japón y planeó sacar una versión de la misma para **Megadrive**. Increíble.

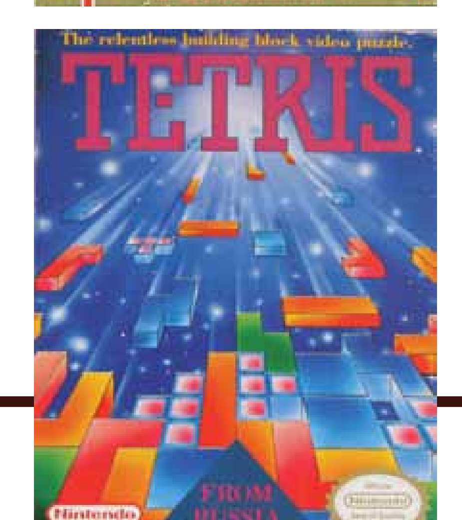
En la otra punta del mundo, en Japón, un joven empresario holandés afincado en el país nipón llamado **Henk Rogers** se dedicaba a buscar por todo el mundo videojuegos que pudieran ser vendidos en el mercado del país del sol naciente. En 1988, durante uno de sus viajes a EEUU, asistió a una feria de informática, el CES de Las Vegas, en la que vio un juego que le llamó la atención. Por supuesto ese juego era Tetris, que se mostraba en el espacio que Atari Games tenía en la feria. Rogers rápidamente les compró los derechos de publicación del mismo para Japón, tanto en versión PC como en consolas, y a través de su empresa **Bullet Proof Software** lanza Tetris para la Nintendo Famicom en 1988.

Rogers conocía además los planes de lanzamiento de la **Game Boy** por parte de Nintendo y piensa que Tetris sería un juego ideal para la nueva consola portátil, así que con la licencia bajo el brazo se dirige directamente hacia Nintendo para presentarles su idea. En las oficinas de Kyoto se entrevista con **Minoru Arakawa**, presidente de Nintendo América y yerno de **Hiroshi Yamauchi**, presidente y propietario de Nintendo. Los planes de la compañía japonesa eran lanzar Game Boy junto con un juego de Mario, pero Rogers consigue convencer a Arakawa de que Tetris sería una opción mucho mejor, ya que podría interesar a un público mucho más amplio. Como Arakawa no puede tomar la decisión final, arregla una entrevista entre Rogers y Yamauchi. Como ciudadano extranjero, Rogers sabía que sus posibilidades para convencer a Yamauchi eran menores debido al recelo de buena parte de la sociedad japonesa por todo lo que venga de fuera de Japón. Yamauchi escuchó atentamente a Rogers y observó aquel juego que le estaba mostrando. Lanzar Game Boy con ese juego en lugar de con uno de Mario podría ser arriesgado, pero Yamauchi decide consultar con uno de sus hombres de máxima confianza y hace pasar al despacho anada más y nada menos que **Shigeru Miyamoto**. Yamauchi le preguntó a Miyamoto qué le parecía Tetris. El juego ya estaba disponible en Japón, tanto para Famicom como para PC, así que a Miyamoto no le pilló la pregunta por sorpresa. Conocía el juego y conocía su poder de adicción. Le contó a Yamauchi que muchos empleados de Nintendo jugaban a Tetris durante sus descansos, e incluso cuando deberían estar trabajando. Yamauchi se dio cuenta entonces de que Tetris tenía un gran potencial y podía ayudar a vender muchas consolas Game Boy. Sin embargo Nintendo se encuentra con un gran problema. Rogers tiene los derechos de publicación únicamente para Japón, mientras que en EEUU estos están supuestamente en posesión de Tengen Si quieren lanzar Tetris junto con Game Boy en EEUU tendrían que negociar los derechos con Tengen. Nintendo y Tengen llevaban una feroz lucha en EEUU por el mercado de los videojuegos y ya habían tenido enfrentamientos legales por derechos de copyrights y patentes, por lo tanto negociar con Atari no era una opción bien vista desde la gran N.





Versiones portátiles. Sobre estas líneas la cubierta para el cartucho japonés de Tetris en Game Boy. A la izquierda, la carátula del juego para 3DS, el último de la serie en aparecer.



Así que Nintendo encarga al propio Rogers que negocie los derechos de publicación de Tetris con el propietario original de los mismos. Todo apuntaba a que dicho licenciatario era **Robert Stein**, quien tenía un contrato firmado con la URSS, pero Stein le indica a Rogers que no tiene los derechos para consolas, ya que los soviéticos no se los vendieron, así que Rogers encarga a Stein, que ya conocía el terreno, que negocie con **Elorg** los derechos de publicación de Tetris para Game Boy, y le da un cheque inicial de 25.000 dólares.

Pasan los meses y Rogers no tiene noticias de Stein. Sabe que Tetris es un caramelo demasiado apetecible y que hay mucho dinero en juego.e intuye que Stein se la está jugando y posiblemente esté negociando los derechos por su cuenta, sin respetar el trato que tenían, así que ni corto ni perezoso saca un billete de avión con rumbo a Moscú.

"Maquinitas". Aprovechando el éxito de Tetris aparecieron un gran número de máquinas de estilo Game & Watch basadas en el juego, aunque sin ser productos licenciados. Se vendieron como churros.

Tras aterrizar contrata una intérprete de ruso y se dirige a las oficinas de Elorg. Una vez allí, y tras sucesivas entrevistas con miembros del KGB (el servicio de inteligencia y policía secreta de la URSS) que quieren conocer el motivo de su visita, le anuncian que no está siguiendo el protocolo, ya que los ciudadanos extranjeros necesitan concertar una cita con anterioridad. La burocracia rusa necesitaba un tiempo para investigar a las personas con las que se tenían que reunir, ya que era importante para su cerrado sistema averiguar las intenciones de sus interlocutores. Rogers es citado para el día siguiente. Esta cita no fue al azar, sino que tenía un propósito muy claro que Rogers jamás hubiera imaginado. Al día siguiente, en las oficinas de Elorg, el empresario Henk Rogers, en representación de Nintendo, no sería el único visitante extranjero.

Robert Stein se encontraba en una situación difícil. Había licenciado unos derechos que no le pertenecían y ahora Henk Rogers podía descubrir toda la trama, y lo que es peor, en Elorg podrían enterarse también si Rogers contactaba con ellos. Eso no podía ocurrir.



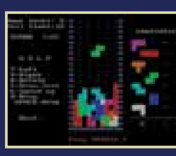
Tetris tiene su correspondiente versión casi para cualquier plataforma de juego disponible, incluidos teléfonos móviles y hasta calculadoras gráficas. Vamos a ver algunas de las más destacables del juego original.

Elektronika 60 (1985)



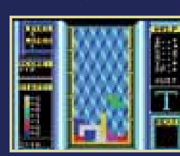
El primer Tetris, creado en una antigua computadora rusa. Los gráficos están construidos con símbolos alfanuméricos y no disponen de color. Las secciones de cada pieza están formadas por dos corchetes que formarían una especie de cuadrado. Tampoco muestra cuál será la siguiente pieza en aparecer. Sin embargo es una versión tan jugable como todas las demás. Se puede jugar a esta versión en el Tetris Worlds de PC, Game Boy Advance, Playstation 2, Xbox y Gamecube.

PC (1985 - Academysoft)



Vadim Gerasimov realizó la conversión de Tetris para MS-DOS. Programado en Pascal, este Tetris contaba ya con piezas de colores y se mostraba la siguiente en aparecer. Además contabilizaba cuántas habían aparecido de cada tipo. Se puede descargar gratis desde la página web de Vadim Gerasimov.

Spectrum (1988 - Mirrorsoft)



Una versión muy similar a la de PC y el resto de versiones domésticas de ordenadores de 8 bits, salvo por un detalle que empeoraba el resultado final. A alguien se le ocurrió la fantástica idea de colocar unos horrendos fondos en forma de patrones. La escasa capacidad de mostrar colores en pantalla del Spectrum, unida al diseño de alguno de estos patrones, hacía que en ocasiones costase diferenciar el fondo con la pieza en forma de T. Por suerte cambiaban al aumentar el nivel de dificultad. Esta versión tampoco tenía música durante el juego.

La estrategia rusa

En las oficinas de Elorg, en Moscú, seguían de cerca el éxito que Tetris estaba cosechando en todo el mundo. Como propietarios de los derechos sobre el juego, que habían cedido a **Andromeda Software** para su comercialización occidental en ordenadores, tenían que recibir una cierta cantidad de dinero. Pero en Elorg no estaban recibiendo esos pagos y estudiaban cómo hacer pagar a **Andromeda**. En esos momentos en Elorg reciben la llamada de **Robert Stein**, que se interesa por ampliar el acuerdo por los derechos de Tetris. Los rusos no están dispuestos a ampliar el acuerdo sin haber recibido antes los pagos que ellos consideran que debían recibir por el acuerdo que tenían vigente, así que la negociación se paraliza. Stein se considera a sí mismo un gran negociador, pero esta vez no consigue convencer a los rusos para que acepten sus condiciones. Así que tras varias semanas intentando llegar a un acuerdo, Stein decide que es hora de negociar cara a cara y pide cita en las oficinas de Elorg, aunque no sería la única petición de audiencia que reciben en Elorg...

Mirrorsoft había comprado los derechos de publicación de Tetris a **Andromeda Software**, la compañía de Robert Stein, para ordenadores. A su vez había vendido los derechos de publicación para consolas a **Atari** y a **Sega**, unos derechos que de ninguna manera poseían. Atari había lanzado una versión de Tetris para NES y había programado otra versión para salones recreativos, mientras que Sega preparaba su versión de Tetris para Megadrive.

Mirrorsoft estaba ganando mucho dinero gracias a Tetris, pero eran conscientes de que esta situación no era legal así que decidieron intentar conseguir los derechos de los que ya se estaban beneficiando. Para la compañía británica Tetris era algo muy importante, como demuestra el hecho de que llamaran a Elorg para pedir una cita y enviaran como negociador a **Kevin Maxwell**, ni más ni menos que el hijo del magnate **Robert Maxwell,** propietario de Mirrorsoft.

Ante esta situación en la oficinas de Elorg trazaron una estrategia que les daría una gran ventaja en las negociaciones. Citaron a Rogers, Stein y Maxwell el mismo día. Además tuvieron la fortuna de que un holandés que venía de Japón se presentara en sus oficinas justo el día anterior al que tenían citados a los británicos. ¡Divina providencia! La estrategia soviética era clara, en lugar de vender los derechos de Tetris como un gran paquete que englobara todas las plataformas posibles, en Elorg pensaron que podrían sacar mucho más beneficio si fraccionaban los derechos para distintas plataformas y los vendían por separado a distintas compañías. Desde luego, la capacidad de adaptación de los soviéticos al sistema capitalista estaba siendo asombrosa.

El día de las negociaciones llegó, y los rusos habían dispuesto entrevistarse con **Henk Rogers** en primer lugar. El representante de Elorg era el funcionario **Alexander Belikov**. Rogers entró en el despacho de Belikov con la esperanza de que las buenas ventas de sus versiones de Tetris para la Famicom (nombre original de la NES en Japón) les beneficiara en la negociación para obtener la licencia para consolas portátiles, y llevó consigo una copia del juego para ilustrar su exposición. Belikov tomó aquella caja entre sus manos y extrañado replicó que ellos no habían vendido los derechos de Tetris para consolas, así que esas ventas eran ilegales. Rogers le mostró en la caja del juego como los derechos les habían llegado desde Tengen, Mirrorsoft y Andromeda Software como licenciatario original. Belikov volvió a negar la venta de los derechos a esas compañías. En aquel momento Rogers se dio cuenta de que, sin comerlo ni beberlo, estaba metido en un buen lío. Estaba siendo interrogado sobre un asunto que desconocía y en el que parecía que la culpabilidad pesaba ya sobre él. Los oscuros métodos del sistema soviético no eran para tomarlos a broma, y Rogers lo sabía. Así que se disculpó y ofreció su total colaboración para esclarecer el asunto. Belikov le ofreció entonces firmar un documento en el que se explicara cómo había obtenido los supuestos derechos sobre Tetris, a lo que Rogers aceptó sin dudar. Se volvieron a citar para el día siguiente ya que, aunque Rogers no lo sabía, Belikov tenía una nueva entrevista minutos después. Robert Stein aguardaba su turno.



Versiones para smartphones. Electronic Arts ha sabido explotar como nadie la licencia de Tetris para teléfonos de última generación.

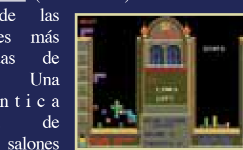
Stein entró en la oficina de Elorg y pronto se dio cuenta de que no iba a tener fácil obtener nuevos derechos sobre Tetris. Belikov le mostró el contrato que tenían firmado con su compañía y le hizo ver que no estaban nada satisfechos con los términos del mismo y con los incumplimientos que Andromeda Software llevaba a cabo. La estrategia de Belikov era incomodar a Stein, sin duda aprovechándose de la mala fama del sistema comunista y sus métodos, haciéndole comprender que no estaban contentos y que esto no era bueno para él. Sin darle más explicaciones le citaron para el día siguiente. De nuevo había alguien más esperando su turno y Belikov quería escuchar lo que tenía que decir Kevin Maxwell.

Por fin el tercero de los pretendientes de Tetris aparecía en escena. **Kevin Maxwell**, al contrario que sus otros dos competidores, no era un hombre que se hubiera hecho a sí mismo, simplemente su padre era rico y poderoso, y sólo eso no le confería una habilidad especial para negociar, Rogers y Stein le llevaban mucha ventaja en ese sentido. Belikov esperaba su momento para presionar a Maxwell. Comenzaron a hablar sobre los derechos que Mirrorsoft había comprado a Andromeda y los posibles royalties

Famicom (1988 – Bullet Proof Software)

La versión para Famicom realizada por Bullet Proof Software, la compañía de Henk Rogers, es la menos amigable con el jugador, especialmente si se es ya un jugador experimentado con otras versiones. La velocidad inicial de caída de las piezas es absolutamente ridícula. La paleta de colores tampoco es muy buena, aunque no molesta en el desarrollo del juego. Lo peor posiblemente sea el control, ya que se utiliza la cruceta para mover las piezas lateralmente y también para girarlas pulsando hacia abajo. El botón A se usa para dejar caer las piezas, lo que frecuentemente lleva a equívocos.. Podíamos seleccionar tres melodías diferentes del folklore ruso con las que amenizar la partida. Otra curiosidad de esta versión es que contamos con tres vidas, por lo que la partida no termina hasta que las agotemos

Recreativa (1988 - Atari)



Una de las versiones más conocidas de Tetris. Una auténtica leyenda de los salones recreativos. Las novedades jugables comenzaban desde el momento en que podíamos seleccionar uno o dos jugadores simultáneos, cada uno con su rectángulo de juego. Otra gran novedad fue poder hacer caer la pieza rápidamente de forma controlada moviendo la palanca hacia abajo. El juego ya no consistía en una sucesión infinita de piezas y líneas, sino que se estructuraba en distintas fases con un objetivo consistente en un número determinado de líneas a realizar. Además a partir de la fase 4 nos encontrábamos con bloques colocados en la pantalla para dificultar nuestra tarea. Este arcade contaba con alguna de las melodías que se han hecho más reconocibles y unos simpáticos bailarines rusos que danzaban entre nivel y nivel.

Los personajes de esta historia

Aleksei Pajitnov

El cerebro creador del Tetris. Su obra maestra demostró que a partir de una idea sencilla se puede crear uno de los mejores videojuegos de la historia. Alexey Leonidovich Pajitnov nació un frío 14 de marzo de 1956 en Moscú y seguro que sus padres no sabían lo que este futuro ingeniero iba a conseguir a partir de su trabajo en el Centro de Computación de la Academia de las Ciencias Soviético.

Pajitnov, que intercalaba su trabajo de investigación más seria con la idea de crear un juego electrónico a través de las reglas del Pentomino creó Tetris casi sin darse cuenta, corrió la voz y se distribuyó entre muchos centros de la capital soviética bajo su beneplácito: "La idea de recibir dinero por el programa en aquel tiempo parecía ridícula" comentaba en una entravista a finales del año pasado para la web de BBC.CO.UK. Posteriormente Tetris se convertiría en un éxito comercial como podéis leer en el reportaje, pero nuestro protagonista no vería ni 'un duro' de su trabajo hasta que comenzara a cobrar los royalties en 1996, cuando ya vivía en Estados Unidos y tras la creación de la Tetris Company junto a Henk Rogers.



Pajitnov sonriente. Al creador ruso le siguen gustando los juegos de puzzles como Hexic 2, una de sus últimas creaciones, pero tampoco le hace ascos a los juegos de gráficos espectaculares y complejos.

Contrasta bastante esa forma de pensar de Pajitnov con sus últimas ideas. Si en un principio Tetris era para compartir con compañeros y jugadores (quizás influenciado por la ideología comunista del momento), una vez visto el filón comercial y tras comenzar a ganar dinero en los Estados Unidos trabajando para varias compñaías como Microsoft, el parecer al respecto del software libre cambió radicalmente como dijo en una entrevista en 2008 a Eroski Consumer en Barcelona: "el software libre destruye mercado. Allí donde con el esfuerzo de grupos de personas se construyen posibilidades de mercado, de riqueza y de prosperidad, llega gente irresponsable y crea desarrollos alternativos que hunden a las empresas. Y eso no es bueno para el desarrollo de la tecnología; el software libre no tiene proyección de mercado, no crea riqueza, sólo es una muestra de rebeldía estéril."

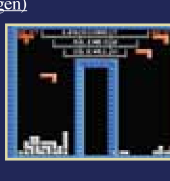
Sea como fuere, todo esto es lo de menos, Tetris fue y sigue siendo un fenómeno de masas, un juego muy atractivo para cualquier tipo de jugador, jóven o mayor, hombre o mujer y que además ha sido objeto de varios estudios científicos que demuestran un desarrollo cerebral tras jugar asiduamente con Tetris. Por una vez, y para que sirva como precedente, seguro que ya podéis decir aquello de que "jugar no es tan malo".

Vadim Gerasimov

Gerasimov era a mediados de los 80 un joven estudiante que con sus conocimientos de programación sobre PC ayudó a que Tetris traspasara las paredes del Centro Informático de Moscú. Tras vivir en Japón y Estados Unidos unos años, actualmente trabaja como ingeniero informático para Google desde Australia.



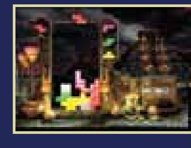
NES (1989 - Nintendo)
La versión oficial y legal para NES. Nos encontramos con la novedad de poder elegir dos modos de juego. El primero 'A-Type' es el clásico maratón en el que estaremos jugando hasta que nuestras piezas lleguen a la parte superior de la zona de juego. En el 'B-Type' nuestro objetivo será hacer un número determinado de líneas y conseguir la máxima puntuación posible. A mayor nivel de dificultad que hayamos elegido más puntos nos darán los combos de líneas que hagamos. El final de cada partida esconde sorpresas. En el 'A-type' se nos mostrará la catedral de San Basilio de Moscú junto a una lanzadera espacial desde la que se lanzará un cohete cuyo tamaño irá en función de la puntuación obtenida. Mientras que en el 'B-Type', si conseguimos alcanzar una determinada puntuación, veremos de nuevo la catedral, pero esta vez acompañada de varios personajes de Nintendo, entre los que no pueden faltar Mario, Donkey o Link.

NES (1989 - Tengen)

El Tetris de Tengen para NES era una versión similar al juego que habían creado para salones recreativos. Se mantenía el diseño de los gráficos, las melodías, los bailarines y, sobre todo, la opción para dos jugadores, aunque en esta ocasión disponíamos de modo competitivo y cooperativo.. También podíamos seleccionar un segundo jugador controlado por la CPU.

GameBoy (1989 - Bullet Proof Software)

Sin lugar a dudas la versión más popular de Tetris. Más de 30 millones de cartuchos del juego se vendieron junto con la consola, lanzada al mercado en 1989. Era un port de la versión de NES de Nintendo con gráficos monocromos, aunque con la novedad de poder enfrentarnos a un amigo conectando dos consolas mediante el cable-link. Su mecánica de juego lo hacía ideal para una consola portátil, lo que provocó que el mercado se inundara de cientos de maquinitas "made in Taiwan" con versiones pirata de Tetris.

Megadrive (Sega)
Nos encontramos ante una de las versiones más raras de Tetris. No es para menos, ya que esta versión para Megadrive nunca fue lanzada al mercado debido al fallo judicial favorable a Nintendo en relación a la propiedad de los derechos sobre el juego. La versión para Megadrive estaba completamente finalizada e incluso parece que se había comenzado su distribución a las tiendas. Se trataba de un port de la recreativa de Tetris de Sega para Japón. Sin embargo Sega se vio obligada a retirar todo el material distribuido y a paralizar la producción. Sega había adquirido la licencia de Tetris a través de Tengen, así que la versión de Megadrive era tan ilegal como las de Tengen para NES. Los cartuchos fueron destruidos, aunque unas pocas unidades pudieron ser salvadas. Una de estas supuestas unidades rescatadas está a día de hoy en poder de un coleccionista español (firmada además por el mismísimo Aleksei Pajitnov) que ha decidido ponerla a la venta en Ebay por un millón de dólares, aunque parece que de momento ningún incauto se ha hecho con dicha copia.

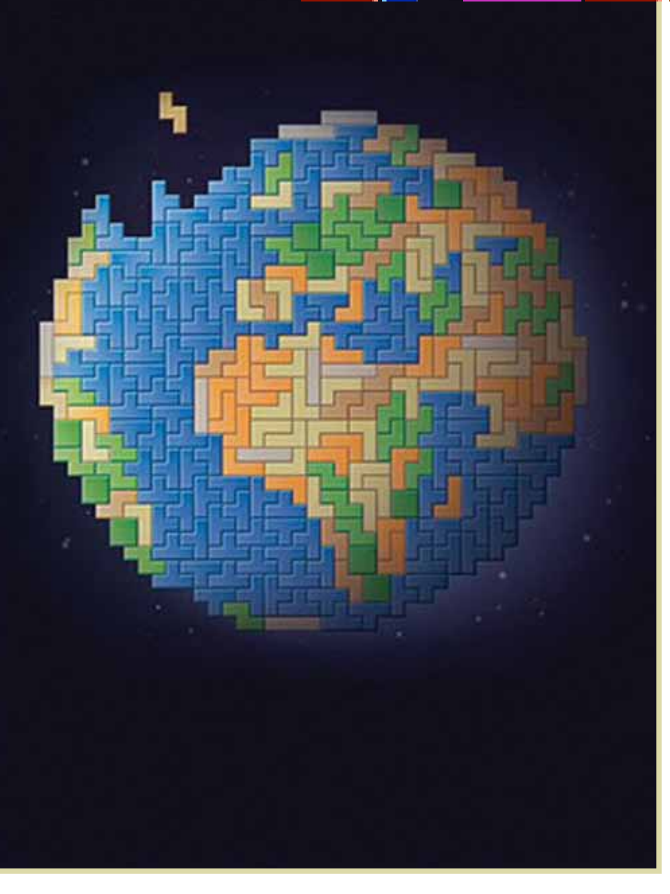
The New Tetris (1999 - H20)

Tras el extraño pero notable experimento de Tetrisphere, H20 se encargó de desarrollar un Tetris de los de verdad en Nintendo 64. El juego final cumplió las expectativas, con nuevos modos de juego, un aspecto gráfico mucho mejor que aquel lejano Tetris 64 de SETA que se quedó en Japón y un modo para hasta 4 jugadores simultáneos que sólo se veía penalizado por el tamaño de los televisores de la época. De todas formas el juego será recordado sobre todo por el texto oculto que introdujo en el código su programador jefe, **David Pridie**, y que cargaba con la empresa para la que trabajaba y gran parte de la industria. Pridie falleció a los 29 años por un ataque de asma.

generados por sus versiones para ordenadores. En un momento de la conversación Belikov, como un buen tahur, mostró a Maxwell el cartucho de Tetris para Famicom que le había dado Henk Rogers, y en el que estaba impreso el nombre de Mirrorsoft como propietario de los derechos de Tetris. Kevin Maxwell se quedó mudo por unos instantes. Ni siquiera sabía que su empresa había vendido ilegalmente los derechos de Tetris a Atari, así que afirmó que se trataba de una copia pirata. Tal afirmación a los ojos de los soviéticos, y tras la conversación que habían mantenido anteriormente con Henk Rogers, no sonó muy convincente. ¿Cómo era posible que el hijo del propietario de la empresa no supiera lo que ocurría en la compañía? La impresión que Maxwell estaba causando en sus interlocutores era la de una persona prepotente, poco transparente y en la que no se podía confiar. Aun así le pidieron que realizara una oferta por los derechos de Tetris para consolas. Maxwell, seguramente con ganas de salir de allí lo antes posible al haber quedado en evidencia, dijo que tenía que volver a Londres para estudiar la propuesta y poder realizar su oferta lo antes posible.

Belikov era la cabeza visible en Elorg, sin embargo había más gente al tanto de lo que se decía en el despacho y una de esas personas era el propio Alexei Pajitnov. Aquel día **Pajitnov** y **Henk Rogers** cruzaron sus caminos. Entablaron conversación y congeniaron. Rogers no era un simple hombre de negocios, sino que además era aficionado a los videojuegos. Pajitnov por su parte también sentía pasión por los juegos de puzles. Este encuentro sería el inicio de una gran amistad.

Al día siguiente los rusos tenían todas las piezas del puzle y se disponían a encajarlas. Stein ya tenía licencia para comercializar el juego en ordenadores. Pero como el término 'ordenador' se podía interpretar de varias formas le obligaron a firmar una claúsula en la que se especificaban las características de lo que se consideraría 'ordenador'. Le explicaron que se la imponían como una especie de multa por la disconformidad que tenían sobre cómo Andromeda Software había gestionado su licencia y por los retrasos en los pagos de royalties. Probablemente hubo algún tipo de presión psicológica sobre Stein para que este pensara que si no firmaba la cláusula podría haber algún tipo de represalia hacia su persona. Así que básicamente Stein volvía a casa con lo mismo que ya tenía. Por su parte, Henk Rogers había pasado la noche redactando un escrito en el que explicaba el tema de los derechos de Tetris y estudiando cómo resarcir a los soviéticos para obtener la deseada licencia que permitiera que Tetris fuera lanzado en Game Boy.

De nuevo en Elorg, Rogers ofrece el documento que habían pactado el día anterior, su total colaboración y transparencia en lo relativo a las ventas de juegos para que fueran los propios rusos los que calcularan el porcentaje de las ventas que les correspondía, y una cantidad de dinero en concepto de royalties por las copias de Tetris para Famicom que se habían vendido en Japón. En Elorg quedaron muy satisfechos con la propuesta de Rogers y aceptaron la cesión de derechos de Tetris para portátiles. Rogers había conseguido su objetivo, pero todavía le aguardaba una sorpresa más. Inesperadamente los soviéticos, complacidos por el proceder de Rogers, le pidieron que realizase una oferta por los derechos de Tetris para consolas. Un nuevo viaje aguardaba a Henk Rogers. Esta vez el destino eran los Estados Unidos, concretamente las oficinas de Nintendo America en Seattle.



Tetris, un juego 'global'. Y nunca mejor dicho. Todas las intrigas suscitadas por la cesión de derechos y la distribución del juego en diferentes plataformas casi llevan a un conflicto diplomático entre el estado ruso y Gran Bretaña.

La 'guerra' de las consolas

En 1983 el presidente de EEUU **Ronald Reagan** propone su Iniciativa de defensa estratégica, más conocida como la **Guerra de las Galaxias** en alusión a la famosa película de George Lucas. Básicamente era un sistema de protección desde medios terrestres y espaciales contra posibles ataques de misiles nucleares de largo alcance provenientes de la Unión Soviética. Pero el misil que llegó desde allí pocos años después se llamó Tetris y ni el sistema antimisiles de Reagan evitó una guerra entre dos poderosas potencias del

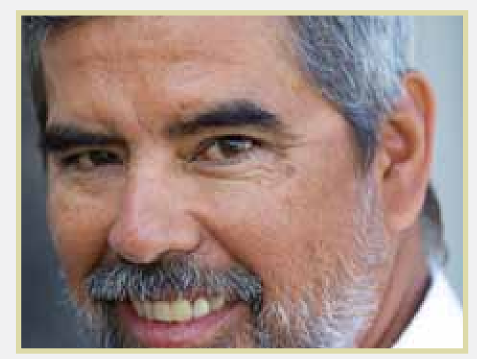


Los personajes de esta historia

Robert Stein
Tuvo el mérito de introducir Tetris en los mercados occidentales, pero su actuación empresarial generó uno de los grandes conflictos de la historia del videojuego.



Henk Rogers
De ascendencia indonesia, este holandés trotamundos ha sabido ganarse a pulso un lugar de cierta importancia en esto de la industria de los videojuegos. Fundó en los ochenta su propia empresa de videojuegos, Bullet-Proof Software y publicaría con gran éxito en Japón el primer título de rol por turnos, The Black Onyx para PC-8801 en un principio, pero que sería conversionado hasta para NES y GameBoy Color algo más tarde. Su gran visión y su honestidad le llevaron a convencer a los soviéticos para que le vendieran la licencia de Tetris tras quedarse prendado del juego en la exposición CES de Las Vegas en 1988, pero también consiguió convencer a la dura Nintendo de que hiciera de Tetris la piedra angular sobre la que se construiría el éxito de Game Boy. Actualmente es propietario de varias compañías entre las que se encuentra la mismísima 'The Tetris Company' junto a Pajitnov.



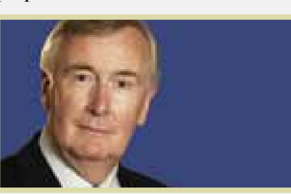
Kevin Maxwell
Negoció sin éxito con los soviéticos por los derechos del Tetris. Tras la caída del imperio empresarial de su padre, en 1992 protagonizó la mayor bancarrota personal de la historia del Reino Unido, acumulando deudas por valor de casi 500 millones de euros.



Minoru Arakawa
El hombre fuerte de Nintendo en América. Consiguió que la NES fuese un gran éxito en el continente a pesar de las dificultades. Con Tetris, confió en Henk Rogers para negociar los derechos del juego directamente con los rusos. Se jubiló en el año 2002, dejando su puesto de director ejecutivo de Nintendo América a Tatsumi Kimishima.



Howard Lincoln
Firmó junto con Arakawa los contratos de licencia de Tetris para Nintendo. En 1994 se convirtió en el presidente de Nintendo América. Actualmente es el presidente del equipo de béisbol Seattle Mariners, propiedad de Nintendo.





mundo de las videoconsolas: **Atari** y **Nintendo**. Anteriormente a la llegada de Tetris Nintendo y Tengen ya andaban a la gresca. La compañía japonesa había aterrizado en América con su NES salvando al mercado americano del videojuego de la mayor crisis de su historia. El éxito de la consola provocó que Tengen se lanzara a desarrollar cartuchos de juegos para la consola más rentable del momento, pero Nintendo poseía unas estrictas condiciones para otorgar la licencia que permitía publicar juegos en su máquina. Tengen quiso saltarse esas condiciones y 'piratearon' uno de los chips que protegía la NES para así poder sacar los juegos que quisieran sin el consentimiento de Nintendo. Esta situación acabó en los tribunales, aunque finalmente Nintendo y Tengen llegaron a un acuerdo extrajudicial. No llegó la sangre al río, pero igual que entre EEUU y la URSS, parece que comenzó una especie de "guerra fría" entre ambas compañías.

Y llegó Tetris. **Atari Games** había comprado los derechos de Tetris a Mirrorsoft y planeó sacar su versión para consolas a través de **Tengen**. El juego iba a ser lanzado en varios sistemas, entre ellos la NES. Tenían planeado un impresionante despliegue de marketing, invirtiendo mucho dinero en publicitar el juego. Se contrató publicidad en numerosas publicaciones de prensa, incluida una página completa en el USA Today, el diario de mayor tirada de los EEUU. Habían previsto una tirada inicial de 500.000 copias del juego, que estaban ya en producción. La apuesta por Tetris era muy fuerte.

Mientras tanto Henk Rogers informa a los directivos de Nintendo América, **Howard Lincoln** y **Minoru Arakawa**, de que ha conseguido los derechos de Tetris para portátiles y que podría conseguirlos también para consolas de sobremesa. Rápidamente es enviado de vuelta a Moscú para intentar hacerse con los mismos en las mejores condiciones posibles. Desde las oficinas de Elorg en la capital rusa, Rogers tantea las posibilidades de que Nintendo consiga su objetivo a sabiendas de que su oferta podría ser superada por la Maxwell Corporation, la compañía propietaria de Mirrorsoft encabezada por el magnate Robert Maxwell. Los rusos parecen bastante predispuestos a aceptar la oferta de la gran N, ya habían cerrado satisfactoriamente el acuerdo de cesión de derechos para consolas portátiles y Henk Rogers les parecía una persona de confianza. Además, la opinión de Alexei Pajitnov sumaba a favor de Nintendo. Todo estaba encarrilado, aunque para terminar de negociar las cantidades finales era necesaria la firma de Howard Lincoln y Minoru Arakawa. En Seattle la llamada de Rogers fue recibida con disimulada alegría. Lincoln y Arakawa viajarían a Moscú, pero lo harían en secreto para que ni **Atari** ni la **Maxwell Corporation** se dieran cuenta de sus intenciones hasta que el trato estuviese cerrado. Tal fue el secretismo que tan solo una persona de las oficinas de Nintendo conocía el verdadero destino de ambos directivos, para el resto de empleados sus jefes viajaban a Japón, a las oficinas centrales de Nintendo en Kyoto.

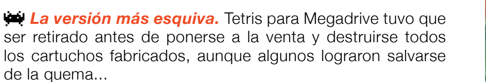
El 22 de marzo de 1989 se firmó el acuerdo entre **Nintendo** y **Elorg** para la cesión de derechos de publicación de Tetris en consolas. Nintendo ganaba la partida. Sin embargo parecía que aún quedaban cartas por jugarse. Antes de firmar el acuerdo con Nintendo, los rusos contactaron con la Maxwell Corporation informándoles de que tenían una oferta e invitándoles a superarla. Desde la compañía británica no se quiso superar esa oferta, es difícil pensar que fuera económicamente inviable, sobre todo viendo las cantidades por las que se alcanzó el acuerdo. Nintendo se llevó el contrato por **medio millón de dolares** y unos royalties de medio dólar por unidad vendida, una empresa de tanto poder como la Maxwell podría haberla superado sin problemas.

Podría haber sido falta de decisión. En Elorg no habían recibido ninguna oferta de la Maxwell desde que Kevin Maxwell se fue de Moscú un mes antes, aunque muy probablemente lo que ocurrió es que en la Maxwell confiaban en su as bajo la manga... Al día siguiente de la firma del acuerdo con Nintendo, a las oficinas de Elorg llegaba un fax firmado por Kevin Maxwell. En dicho fax **se acusaba a Alexander Belikov** de cometer errores en la negociación y de comprometer las relaciones comerciales entre la Unión Soviética y el Reino Unido. Se le advertía además de que tales hechos serían motivo de queja ante el mismísimo Gorbachov en su inminente visita a Londres. Casi nada.

Tras regresar a EEUU desde Moscú **Howard Lincoln** redacta un documento que es enviado a **Tengen** en el que se les informa de que no tienen la licencia para producir cartuchos de Tetris para NES y que cesen inmediatamente su fabricación y distribución. Desde Tengen responden que tienen los derechos totales sobre el juego para consolas. Tengen y Mirrorsoft comienzan a preparar toda la maquinaria legal... y también la "no legal", aunque para cuando se preparaba la contienda, ambas versiones de Tetris para NES estaban ya en la calle. **La versión de Tengen era muy similar a la recreativa** que habían publicado anteriormente. Contaba con opción para uno o dos jugadores, mientras que la de Nintendo sólo era para un jugador. Para la crítica de videojuegos, la versión de Tengen era superior a la de Nintendo.

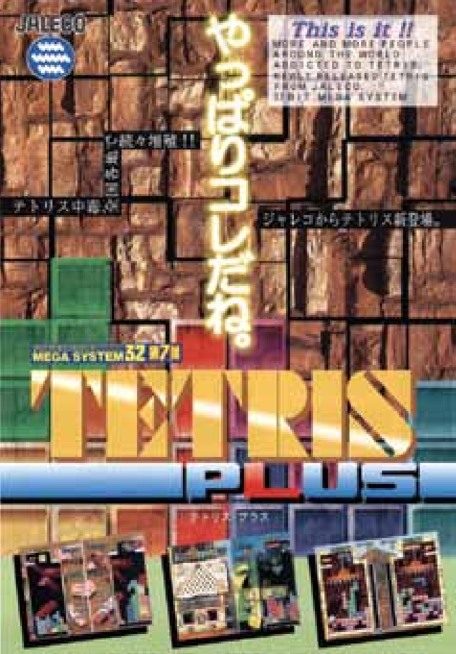


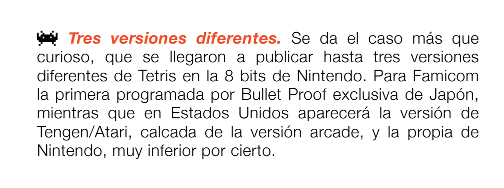
Tetris portatil. La historia de Tetris y GameBoy no se entenderían el uno sin el otro. Gracias al juego de Pajitnov la consola de Nintendo se vendió como churros, y gracias a GameBoy la obra de Alexey se conoció más en el mundo si cabe, llegando a millones de jugadores que antes ni siquiera tenían en consideración los videojuegos. Tetris para GameBoy ha vendido más de 35 millones de unidades desde que se puso a la venta, unas cifras simplemente increíbles y difíciles de alcanzar.



La versión más esquiva. Tetris para Megadrive tuvo que ser retirado antes de ponerse a la venta y destruirse todos los cartuchos fabricados, aunque algunos lograron salvarse de la quema...







Tres versiones diferentes. Se da el caso más que curioso, que se llegaron a publicar hasta tres versiones diferentes de Tetris en la 8 bits de Nintendo. Para Famicom la primera programada por Bullet Proof exclusiva de Japón, mientras que en Estados Unidos aparecerá la versión de Tengen/Atari, calcada de la versión arcade, y la propia de Nintendo, muy inferior por cierto.



El juego de la política

La industria de los videojuegos era muy joven todavía en aquella época, pero los intereses económicos que se creaban en torno a ella se jugaban ya en las más altas esferas. **'Papá' Maxwell** tenía una amplia red de influencias en la Unión Soviética, además de actuar frecuentemente de intermediario entre ambos gobiernos y sin duda en la Maxwell se confiaba plenamente en este factor. El magnate comienza a contactar con miembros de los gobiernos británico y soviético, además de con miembros del **Politburó**, el máximo órgano de dirección del Partido Comunista de la Unión Soviética. Desde el PCUS llaman a Belikov amenazándole incluso con la muerte si no arregla las cosas con la Maxwell. Pintaba mal el futuro del abnegado funcionario Belikov, pero algo estaba cambiando en la URSS, por fortuna para él. 1989 iba a ser un año de grandes cambios a nivel mundial. Gorbachov había impulsado una serie de reformas en la Unión Soviética desde su llegada al poder. Si la **Perestroika** buscaba la reestructuración económica del país, la **Glasnost** (transparencia en ruso) tenía como objetivo el liberar el sistema político del excesivo control del Partido Comunista. Las políticas de Gorbachov no solo tenían influencia dentro de la URSS, sino que afectaban también al resto de países que formaban parte del Bloque del Este.

Ya en 1988 Gorbachov clausuró el comité del Partido Comunista que servía de enlace con el resto de países socialistas. Se buscaba que estos países emprendieran sus propias reformas económicas sin abandonar el Pacto de Varsovia. Sin embargo pronto los primeros países comenzaron a abandonar el barco. Polonia y Hungría fueron las primeras, el telón de acero comenzaba a caer, y muy pronto el muro de Berlín sería derribado. Dentro de la URSS las reformas de Gorbachov daban mayor independencia a los medios de comunicación y éstos comenzaron a mostrar la realidad social y económica del país, y el pueblo empezaba a mostrar su descontento. Los grupos nacionalistas comenzaban a tomar posiciones en las repúblicas soviéticas, lo que desembocaría en la independencia de muchas de ellas en años posteriores. En este ambiente tan revuelto **Robert Maxwell** pedía a Gorbachov que hiciera todo lo posible para que en Elorg se rompiera el acuerdo con Nintendo y se le dieran a su empresa los derechos de Tetris. Ciertamente Maxwell era un aliado de la URSS, pero tal y como



se encontraba la situación política Gorbachov tenía cosas más importantes en que pensar. Aparte de que lo que Maxwell pedía iba claramente en contra de las reformas que se estaban llevando a cabo y que habían sido impulsadas por el dirigente soviético. Así pues, la influencia que Robert Maxwell pretendía ejercer para presionar a Belikov quedó en nada. Poco tiempo después el imperio de Maxwell comenzó a desmoronarse. A través de su entramado de empresas se había dedicado a blanquear dinero procedente del crimen organizado de países del este, como Bulgaria, con quienes había hecho tratos y le ayudaban a financiar las deudas que iba acumulando, pero no había encajado las piezas demasiado bien y la cantidad de huecos que dejó acabaron pasándole factura. Sus deudas pronto le empezaron a ahogar económicamente y echó mano de los fondos de pensiones de sus empleados, fue descubierto por unos periodistas que trabajaban para el otro gran imperio editorial británico, perteneciente al polémico **Rupert Murdoch** y a la desesperada intentó chantajear al Mossad, amenazando con contar lo del software espía si no le pagaban sus cuantiosas deudas. El Mossad, aparentemente, aceptó sus demandas y le citaron en Tenerife, aunque estaba claro que los israelíes no se iban a dejar chantajear, y tampoco les gustaba que Maxwell se hubiera mezclado con organizaciones criminales. Poco después su cadáver aparecía flotando en alta mar, había desaparecido de la cubierta de su yate sin que nadie de la tripulación se diese cuenta de nada. Oficialmente Robert Maxwell murió por un fallo cardiovascular con posterior caída al mar, aunque no se encontró agua en sus pulmones, por lo que aparentemente murió antes de caer al agua...

La batalla judicial en EEUU

Mientras la jugada en la URSS llevaba su camino, en los Estados Unidos **Tengen decide demandar a Nintendo** por infringir el copyright. La empresa nipona por su parte demanda a Tengen por el mismo motivo. Cada parte tenía sus argumentos para intentar ganar el proceso judicial, Nintendo poseía el contrato con Elorg que le daba derecho a explotar la licencia Tetris en consolas y por su parte Tengen contaba con la licencia obtenida por Robert Stein para ordenadores. Pero ¿era la NES un ordenador?. La cuestión no era baladí. La crisis del mercado del videojuego en EEUU de 1983 coincidió con los planes de Nintendo de lanzar su consola Famicom en América. Intentar vender una nueva consola era tarea casi imposible, así que a Nintendo se le ocurrió disfrazar su consola como ordenador. Rediseñaron la Famicom, le colocaron un teclado y un lector de cintas y la presentaron en el CES de Las Vegas de 1984. Básicamente seguía siendo una consola, y todo el mundo se dio cuenta, el mercado no quería más consolas en ese momento. Finalmente la NES fue rediseñada otra vez y vendida como juguete, pero la propia Nintendo ya había dejado entrever que su NES podría ser considerada como un ordenador, aparte de que en realidad la diferencia no estaba clara, cualquier

Tetris táctil. La Nintendo DS no se escapó de la correspondiente versión de Tetris. Fue programado por la propia Nintendo y permitía partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos.



máquina capaz de realizar cálculos matemáticos podría considerarse un ordenador. Por otro lado, el diseño de la NES tenía un puerto de expansión y podía funcionar en red. Así que, nos preguntamos de nuevo: **¿era realmente un ordenador?.**

El juez **Fern Smith** fue el encargado de llevar el caso. Poco tiempo antes ya había tenido que mediar en otra disputa legal entre Nintendo y Tengen fallando a favor de la compañía japonesa. La vista tuvo lugar en San Francisco, hasta donde se desplazaron **Henk Rogers** y **Alexander Belikov** en calidad de testigos por parte de Nintendo. La clave del caso fue el contrato que Elorg tenía con Stein, con la cláusula que le obligaron a añadir al contrato original en la que se especificaba que un ordenador tenía teclado, procesador, monitor, unidad de disco y sistema operativo. El juez Smith lo tuvo muy claro: la NES no era un ordenador. Nintendo ganaba, otra vez.

Tengen se vió obligada a retirar del mercado todas las unidades de su Tetris para NES.

Ambas compañías eran como dos caras de una misma moneda. Nintendo hacía de Tetris el gran baluarte de su Game Boy, de la que vendió millones de unidades. Atari por el contrario se hundía irremediablemente tras su enésimo fiasco.

Pajitnov

Las reformas de Gorbachov estaban terminando con el Estado soviético tal y como se había conocido hasta ese momento. Estaban cambiando la economía, le habían quitado poder al Partido Comunista, estaban acabando con la guerra fría y causaban la caída de varios regímenes comunistas en estados satélites de la URSS al negarles apoyo militar. El 9 de Noviembre de 1989 caía el muro de Berlín y comenzaba la reunificación de Alemania. Era el fin del telón de acero y el este de Europa se abría al mundo.

Las repúblicas que formaban parte de la URSS comenzaban a reclamar su soberanía en base a la propia Constitución de la URSS. Pese a los últimos intentos de preservar el sistema soviético por parte de los sectores conservadores del país, con intento de golpe de Estado incluido, la URSS se desmoronó tras la independencia de las primeras repúblicas, Lituania, Estonia y Letonia. Un gran cambio para el mundo.

Tetris era un gran éxito sin precedentes en la historia del videojuego. Millones y millones de unidades vendidas.

Pero en Moscú, con la URSS en pleno proceso de desaparición, Alexei Pajitnov seguía trabajando en su mismo puesto del Centro Informático, sin ver ni un rublo de las multimillonarias ventas del juego que había creado. Sin embargo algo había cambiado en su mentalidad y su ánimo de trabajo. Había perdido la ilusión por participar en los grandes proyectos científicos del Centro Informático. En su lugar las ganas de dedicarse por completo a la creación de videojuegos habían crecido en la misma medida. Pajitnov había estado trabajando en nuevos videojuegos de puzles como **Hatris** y **Welltris**, que saldrían al mercado para recreativas y distintos sistemas domésticos a través de Bullet-Proof Software.

En 1991 Pajitnov recibe la llamada de su amigo Henk Rogers ofreciéndole un puesto de trabajo en EEUU. Pajitnov no se lo piensa mucho y se instala en Seattle. Al principio su sueldo no le daba para grandes alegrías pero pronto mejoraría su situación, llegando a conseguir un puesto como diseñador de juegos para Microsoft.

En 1996 caducaban los acuerdos de copyright entre Elorg y las distintas compañías que compraron esos derechos. Pajitnov empieza a recibir dinero por los derechos de autor de Tetris y funda **The Tetris Company** junto a Henk Rogers, y asociados con el gobierno ruso, con los que alcanzaron un acuerdo para no tener que entrar en una dura batalla legal. Desde ese momento la nueva empresa será la responsable de gestionar los derechos del Tetris original, además de crear y licenciar nuevos títulos basados en Tetris para todas las plataformas posibles. Desde entonces la lista de juegos oficiales que utilizan la licencia Tetris es bastante extensa, con títulos como **Tetris & Dr. Mario, Tetris 64, Tetris Worlds, Tetris DS, Tetris Party** o el último en unirse a la lista en el 2011 **Tetris: Axis** para Nintendo 3DS.

A ellos habría que unir la miríada de juegos inspirados en Tetris que han surgido a lo largo de todos estos años. Tetris fue el precursor de un género al que llegaron títulos como **Klax, Puyo Puyo, Columns, Puzznic, Meteos, Panel de Pon**.... Todos ellos le deben mucho a Tetris y a su creador, Alexei Pajitnov.

Las "novias" de Tetris. Al juego de Pajitnov le salieron cantidad de imitadores o clones que trataban de copiar el sistema de juego con mejor o peor fortuna. Dr. Mario de Nintendo fue uno de los mejores intentos y contó con el apoyo del mismísimo Alexei.

Al final lo que tenemos es un juego revolucionario, que marcó un antes y un después en el desarrollo de los videojuegos en general y en el género de los puzles en particular. Parece mentira todo lo que ha llovido desde aquel lejano 1984 en una Rusia convulsa con hambre de cambios y un mundo todavía divido en dos partes claramente diferenciadas. Lo que iba a ser un pequeño experimento de entretenimiento para evitar el hastio de la investigación en el Centro de Informática de Moscú, se convirtió primero en un 'juguete' informático para los colegas de Pajitnov, y luego extendió sus tentáculos hasta llegar a los oidos de las personas adecuadas para que el juego no se quedara en el hermético sistema comunista ruso. Intrigas, espionaje, conflictos diplomáticos, toda una historia digna de un thriller que dio lugar a un juego que ha vendido ya más de 70 millones de unidades en el mundo, y la friolera de más de 100 millones para dispositivos móviles.



BIBLIOGRAFÍA

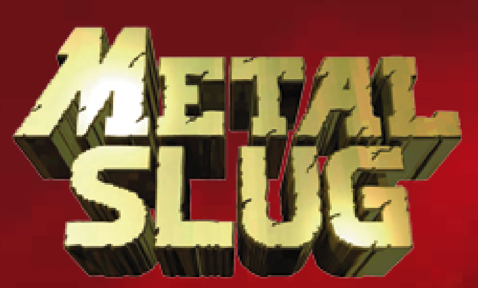
KENT, Steve. "The Ultimate History of Videogames".

BBC TV. "Tetris: Desde Rusia con amor".

GERASIMOV, Vadim. "Tetris Story" {en línea} http://vadim.oversigma.com/Tetris.htm {consulta: 2 febrero 2012}

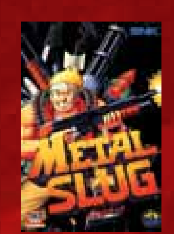
ABOUT.COM. "Making History with Tetris - An Interview With Alexey Pajitnov and Henk Rogers" {en línea} http://classicgames.about.com/od/classicvideogames101/a/TetrisInt.htm {consulta: 2 febrero 2012}

VIDEOGAMES DAILY. "Interview: Tetris - The Making of an Icon" {en línea} http://archive.videogamesdaily.com/features/tetris_iv_dec07_p1.asp [consulta: 2 febrero 2012]



Cuando en 1996 apareció el primer Metal Slug para NeoGeo, pocos fueron los afortunados que pudieron disfrutar con la magna obra de Nazca Corporation. La lucha 'one vs one' copaba los salones recreativos y poseer una NeoGeo AES en el salón de casa era prácticamente una utopia para la mayoría. Sin embargo, el empuje que tuvo aquel primer Metal Slug propició que se hiciera un hueco entre tanto KOF, Street Fighter o Fatal Fury, recuperando una forma de jugar olvidada desde los tiempos del Contra y que en Europa prácticamente ni existía. Gracias a la realización técnica, su jugabilidad prácticamente perfecta, el sentido del humor y unos sprites grandiosos, Metal Slug ha llegado hasta nuestros días con una salud más o menos buena, algo de lo que pocas sagas pueden presumir. Así que nada, desentumezcamos dedos y preparémonos para el gatillo fácil, el festival de los disparos acaba de comenzar…. *Por: David.*

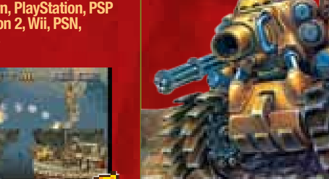
1994-2002



El modo 'combat school' se incluyó en las versiones para NeoGeo CD como aliciente. Otras versiones de consola como en PlayStation también lo incorpora.

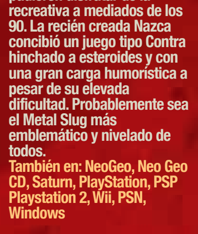
Metal Slug
1996 | ARCADE

Técnicamente intachable, Metal Slug ponía al hardware de NeoGeo a prueba en cada una de sus pantallas. Los gráficos, las animaciones, las músicas y esos sonidos fx encandilaron a los afortunados jugones que pudieron disfrutar de la recreativa a mediados de los 90. La recién creada Nazca concibió un juego tipo Contra hinchado a esteroides y con una gran carga humorística a pesar de su elevada dificultad. Probablemente sea el Metal Slug más emblemático y nivelado de todos.
También en: NeoGeo, Neo Geo CD, Saturn, PlayStation, PSP Playstation 2, Wii, PSN, Windows



Metal Slug X
1999 | ARCADE

Esta fue una entrega especial en todos los sentidos. Nazca y SNK cogieron la segunda parte y crearon una especie de remake arreglando de paso algunos problemas con las ralentizaciones. Cambios en los gráficos de los niveles, en la situación de los enemigos y bosses finales, en el armamento…
Prácticamente puede considerarse como un juego nuevo a pesar de basarse evidentemente en la segunda entrega.
También en: Neo Geo, PlayStation, PSP, PlayStation 2, Wii

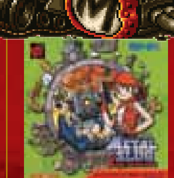




Los camellos de la segunda parte fueron una divertida novedad en cuanto a los vehículos que podíamos manejar en Metal Slug.

Metal Slug 2nd Mission
2000 | NGP Color

Un año después SNK repite con la fórmula del éxito mejorando prácticamente todos los aspectos de la precuela. Gráficos más detallados, una jugabilidad más asequible y trabajada (con caminos múltiples para llegar al final) y diferentes personajes para escoger. Posiblemente uno de los mejores cartuchos para la maltratada portátil.



La segunda parte en la portátil de SNK mejoró prácticamente todos los aspectos del original.

Metal Slug 4
2002 | ARCADE

Con SNK fuera de juego, el equipo coreano Mega Enterprise se encargó de desarrollar la cuarta entrega, y sin duda se deja notar muy mucho la caída en picado en su calidad. Los desarrolladores aprovecharon muchísimos sprites antiguos (incluso bosses), vehículos de entregas anteriores, escenarios, etc. que provocan que tengamos la sensación de un paso atrás.
La historia además se olvida de los aliens y el general Morden, y nos enfrenta a un científico loco y su ejército de cyborgs. En conjunto resulta un juego falto de inspiración y algo insípido, coincidiendo con el momento más bajo de NeoGeo y los desarrolladores clásicos para esta placa de hardware.
También en: NeoGeo, PlayStation 2, Xbox, PSP, Wii

Metal Slug también tiene antepasados en los salones arcade con los que comparte temática y ambientación.

Gun Force 2
1994 | ARCADE

Considerado por muchos el antecesor de la saga, fue uno de los últimos títulos de la Irem de R-Type y compañía. Gráficos detallados, un mundo postapocalíptico, múltiples vehículos para utilizar y acción y disparos a raudales acompañados de un alto grado de dificultad. Tras su lanzamiento y la desaparición de Irem, varios miembros del equipo de desarrollo fundaron Nazca y comenzaron a trabajar en el prototipo de lo que acabaría por convertirse en Metal Slug.



Metal Slug 2
1998 | ARCADE

Pronto se vio que los salones recreativos demandaban también 'run´n guns' y que no todo iban a ser juegos de lucha. La segunda parte de la serie mejoraba los escenarios (más detallados si cabe) e introducía un nuevo aliado del malvado General Morden, los temibles alienígenas. Los desarrolladores incluyeron además nuevas armas como el láser, nuevos vehículos y la posibilidad de que los protagonistas sufrieran transformaciones como en momia o en 'obeso', modificando de este modo radicalmente la manera de movernos y los efectos de nuestro armamento. ¿Su único aspecto negativo? Las excesivas ralentizaciones que lastraban un tanto la jugabilidad.
También en: NeoGeo, NeoGeo CD, PlayStation, PSP, PlayStation 2, Wii, PSN, Windows

Metal Slug 1st Mission
1999 | NGP Color

SNK decidió darle otro aire a la conversión de su serie para la flamante portátil en color. En lugar de intentar un imposible adaptando el poderío técnico de una placa MVS a una pequeña portátil, los desarrolladores optaron por crear un juego totalmente original que incluía más plataformas y unos gráficos anime tipo superdeformed similares a los que se empleaban también en la saga KOF para NeoGeo Pocket. El resultado es un juego divertido y con personalidad propia, diferente a lo que podía encontrarse en los salones recreativos, pero que bebe de su misma fuente.



Metal Slug 3
2000 | ARCADE

Llegan momentos convulsos para SNK debido a sus problemas económicos y a la amenaza de bancarrota. Sin embargo, antes de que a mediados de año se precipitaran los acontecimientos, SNK tuvo tiempo de lanzar la tercera parte de la franquicia junto a Mega Enterprise y Noise Factory (sonido). MS3 era más de lo mismo aunque incluyó algunas novedades tales como la elección de diferentes caminos en los niveles, más transformaciones y vehículos y algunos extras más en las versiones para consola realizadas por Playmore un par de años después. Para muchos es el mejor Metal Slug de la saga, gracias a sus impresionantes escenarios y elevada dificultad, sobre todo en el último (y larguísimo) nivel.
También en: NeoGeo, PlayStation 2, Wii, PSP, Xbox, XBLA, Windows

2003-2009



In the Hunt
1993 | ARCADE

Considerado por el propio Kujo como otra de las fuentes de inspiración de la saga, el shooter de submarinos de Irem es una orgía de gráficos excelentes, dificultad endemoniada y acción pura arcade. Fue versionado en PSX y Saturn.

Metal Slug Type-A
2004 | Pachinko

La locura japonesa de nuestro equivalente a las tragaperras también utilizó exhaustivamente la imagen del universo Metal Slug. Type-A sin embargo es el primer juego de SNK para pachinko sin contar con la colaboración de Aruze.

Metal Slug Mobile 3
2007 | Móviles

i-Play se encargó de distribuirlo en Europa como tercera parte de los juegos para móviles. Por primera vez controlamos al sargento Allen en un título que sigue a pies juntillas los preceptos del original para NeoGeo.

NeoGeo Battle Coliseum
2005 | Arcade

Un juego mediocre que realmente no hacía justicia a la historia de SNK y sus 'one vs one' de toda la vida. Sin embargo entre sus personajes nos encontramos al bueno de Marco y su Metal Slug.

Ni siquiera la portada de Metal Slug 5 para consolas se libraba de la medianía.

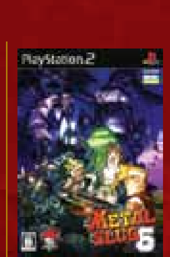
Metal Slug 5
2003 | ARCADE

Un año y medio más tarde, y con la nueva SNK Playmore ya en liza, aparecería la última entrega para la veterana NeoGeo. Nuevos niveles, una música fantástica y un escenario localizado en una isla paradisiaca son las mejores cartas de presentación de esta entrega. Sin embargo el juego sigue siendo algo limitado y no alcanza las cotas de la primera entrega o la tercera, quedándose a medio camino. Se incorpora un nuevo movimiento, mediante el que pegar patadas deslizantes y algunas escenas cinemáticas simples que nos cuentan parte de la historia (prescindibles en nuestra opinión). Con todo, no es precisamente el Metal Slug que hubiéramos deseado para darle el adiós definitivo de la saga a un hardware tan venerable como es NeoGeo.
También en: NeoGeo, PlayStation 2, Xbox, PSP, Wii, Windows



Metal Slug 6
2006 | ARCADE

Tendrían que pasar nada menos que tres largos años para volver a ver Metal Slug en los salones arcade. SNK Playmore tanteó otras placas sobre las que seguir desarrollando sus sagas más conocidas como KOF, y Metal Slug 6 fue concebido bajo el hardware Atomiswave de Sammy y que se baaba en la popular NAOMI (Dreamcast) de Sega. Vuelve el ejército marciano, aparecen nuevas armas como una espada, y se añade un nuevo sistema para llevar dos armas al mismo tiempo como en Contra o en el propio Gun Force 2. Además, las características de los personajes (seis en total) son diferentes por lo que su elección puede determinar la evolución de la partida. Gráficamente es un paso atrás, debido al uso de escenarios pintados que contrastan sobremanera con el exquisito trato al pixel al que estábamos acostumbrados, y a un diseño de niveles bastante irregular..
También en: PlayStation 2, PSP, Wii



Clark Steel y Ralf Jones de Ikari Warriors reaparecen en un juego de SNK para regocijo de sus seguidores.

Metal Slug Touch
2009 | iOS

Es una mezcla de cuatro fases sacadas de diferentes Metal Slug. Controles horribles e injugables. SNK Playmore no ha sabido adaptarse a esta plataforma como si han hecho otras desarrolladoras. Por el momento es el último Metal Slug 'tradicional' disponible.



Metal Slug Advance
2004 | GBA

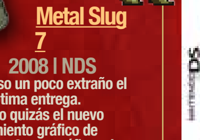
Una entrega más que interesante para la portatil de Nintendo que llenó de alguna manera el hueco entre lanzamientos para máquinas arcade. El título se apartaba un poco de la formula de disparo sin más y se añadió un comonente de exploración interesante. El jugador posee una barra de vida que se va consumiendo a medida que recibe impactos como en las versions para NeoGeo Pocket, y la recolección de cartas juega un papel importante. Gráficamente notable quizás pueda frenar un poco su elevada dificultad, como de costumbre.



Un cartucho exclusivo para GBA que se apartaba de la fórmula original.

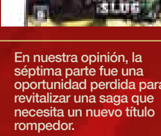
Metal Slug 3D
2006 | PSX

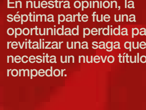
¡Vaya forma de conmemorar el décimo aniversario de una serie mítica! No es que este Metal Slug tridimensional sea un despropósito gigantesco, pero lo cierto es que su jugabilidad y desarrollo no es ni de lejos la que ofrecen las encarnaciones en 2D típicas. SNK quiso aprovechar el tirón de las tres dimensiones y le salió un juego ramplón y soso en el que quizás solo destaquen las enormes opciones de caracterización de los vehículos que podemos manejar.



Metal Slug 7
2008 | NDS

Es un caso un poco extraño el de la séptima entrega. Siguiendo quizás el nuevo planteamiento gráfico de Metal Slug 6, con gráficos de fondo pintados y sprites pixelados, el juego de Nintendo DS parece bonito en pantallas estáticas pero al jugarlo la cosa cambia. Personajes reescalados de los originales, ralentizaciones a go-go y un diseño de niveles normalucho, echaron al traste una oportunidad única de reviver la saga en la portátil de Nintendo. Las posteriors versions revisadas como 'XX' en PSP y XBLA, mejoraron algo, pero en general no deja satisfecho al seguidor de Metal Slug.
También en: PSP, XBLA





En nuestra opinión, la séptima parte fue una oportunidad perdida para revitalizar una saga que necesita un nuevo título rompedor.



Wipeout



SISTEMA: PlayStation
AÑO: 1995
GÉNERO: Carreras
PROGRAMACIÓN: Psygnosis
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Durante los 90 era muy común para los coleccionistas comprar juegos japoneses, ya que la mayoría eran originarios del país nipón, pero en 1995 los europeos nos metimos de cabeza en el mundo de las consolas.

Wipeout se convirtió en el primer juego desarrollado por un estudio europeo para la recién estrenada PlayStation de Sony. Psygnosis, ya con unos cuantos lustros de experiencia a sus espaldas seria la encargada de ello.

La historia de Wipeout nos coloca en el año 2052, donde el deporte rey del momento son las carreras anti-gravedad, la F3600, patrocinada por grandes corporaciones. Estas carreras constan de cuatro equipos con dos participantes cada uno, y al igual que la F1 viajaremos por todo el mundo recorriendo los diferentes circuitos (Canadá, Inglaterra, Alemania...), con una gran final en el planeta Marte, haciendo un total de siete circuitos.

Los controles del juego en principio resultan ser demasiado sensibles, y terminaremos rebotando por todo el circuito sin saber muy bien la razón, pero no desesperéis, tras un par de carreras se empiezan a controlar las trazadas, la nave empieza a deslizarse por las curvas de manera suave y el juego empieza a enganchar pidiéndonos unas horitas diarias de dedicación. Durante la carrera nos podremos hacer con diferentes power-ups, como turbos o misiles para que animemos a nuestros rivales a dejarnos pasar.

La banda sonora fue toda una revolución. Psygnosis tiró de catalogo trance/electrónico propio, con el gran Tim Wright (Cold Storage en los créditos) a los mandos de la mayoría de los temas del juego, queriendo darle al título un toque aún más moderno si cabe. Pero al que no le guste este estilo de música puede terminar con el cerebro ligeramente licuado. Los afortunados a los que si les iba el estilo pudieron hacerse además con un disco con la banda sonora original, algo controvertida por sus diferencias con respecto a los temas inluidos en Wipeout, la cual, con sus 17 años a las espadas, se ha vuelto mucho mas "suave" con el paso del tiempo. ♥

Pionero en muchos sentidos. Aparte de ser el primer juego Europeo para PSX, también fue pionero en licenciar el Namco NegCon, un mando analógico que rotaba sobre su eje central y que siguió teniendo soporte hasta el Gran Turismo 4 de PS2. El diseño general del juego, obra de The Designers Republic supuso además un salto de calidad exponencial en los videojuegos.



GHOULS'N GHOSTS Megadrive (Capcom) **1988**

No vamos a descubrirle a nadie a estas alturas de la vida que Ghouls'N Ghosts no es un juego conocido por su escasa dificultad precisamente. Tras nuestro periplo que nos lleva a enfrentarnos con monstruos de toda índole, y haber sudado la gota gorda para superar no pocos obstáculos, llegamos hasta el que se supone que será el mal supremo. El príncipe de la oscuridad se esconde tras esa puerta. Con una mezcla de arrojo y temor por el gran reto que nos vamos encontrar, nos adentramos en sus aposentos. Ahí está. Es grande e imponente. Lo hemos debido pillar por sorpresa, porque el tío está en pelota picada, y sin ni siquiera levantarse de su trono comienza a dispararnos rayos con su dedo índice y a intentar pisarnos con sus enormes pies. Sin embargo nos ha subestimado. Rápidamente, y sin darle casi tiempo a reaccionar, nos colocamos entre sus piernas y saltando le empezamos a disparar a la cara. Toma y toma, malvado. En un abrir y cerrar de ojos el gran señor del mal ha caído, por chulito. Jo, no me extraña que se haya tenido que rodear de semejante ejército de engendros. ¡Menudo pamplinas!

Final Fantasy VII

Final Fantasy deja de ser un juego inaccesible. El séptimo capítulo de la saga representó para muchos la primera toma de contacto con Final Fantasy. El juego del cual todo el mundo reclama un remake y del que pocos hablan mal ¿Es tan bueno como se dice por ahí fuera?



SISTEMA: PlayStation
AÑO: 1997
GÉNERO: JRPG
PROGRAMACIÓN: Squaresoft
PUNTUACIÓN: *****

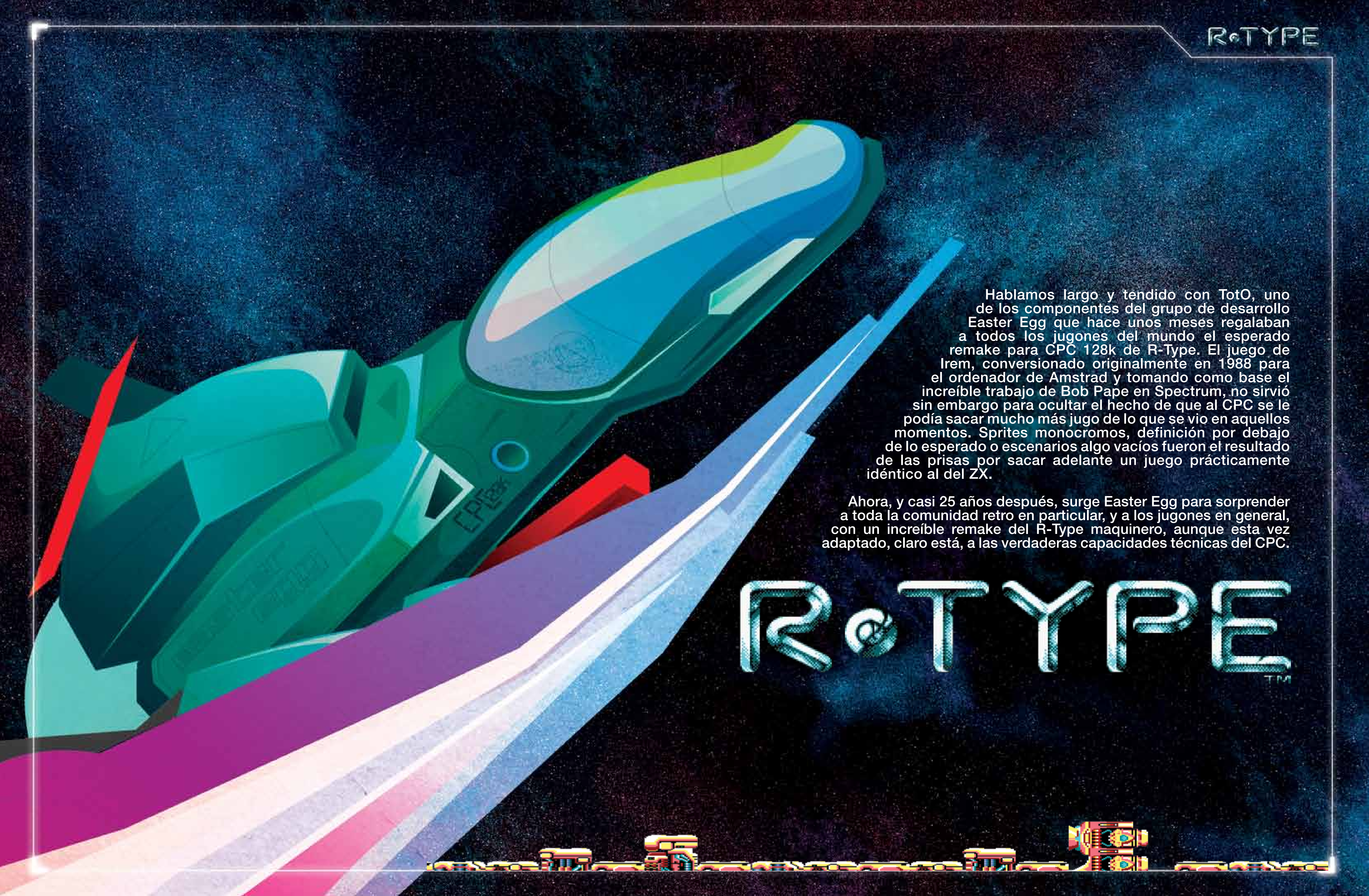
Final Fantasy es una saga con tantos fans como detractores y más desde los últimos juegos que se han lanzado, los cuales, agradan a unos y disgustan a otros. Pero en 1997 salió a la venta el que sería el título que lanzó a la fama a la saga en el mundo: Final Fantasy VII.

Las aventuras de Cloud, Tifa, Barret, Aeris y los demás integrantes del grupo, apasionaron al mundo entero, dando para muchos el mejor malo de la saga, Sefirot. Supuso el conocimiento de esta saga para muchos jugones, aunque había tenido otros seis juegos antes de este.

El séptimo episodio también supuso un nuevo entorno en 3D con fondos prerenderizados, algo que nunca se había visto en esta saga y supuso uno de los juegos más arriesgados de la compañía, que al final fue a buen puerto y vendió muchísimo. El juego se pensó en un principio para la consola Nintendo 64, ya que Squaresoft siempre había mantenido buena relación con Nintendo y todos los juegos hasta ese momento habían salido en consolas de Nintendo. Pero la falta de un formato con más espacio que un cartucho de la consola de 64 Bits, hizo que Squaresoft se fijara en la futura máquina de Sony, la cual tenía como soporte de almacenamiento el CD. Squaresoft decidió desarrollar el juego para PlayStation y necesitó tres CD para su mayor epopeya hasta el momento, ya que el juego requería mucho espacio.

Todo el mundo alaba el juego y muchos seguidores de la saga echan en falta un juego como este en los nuevos Final Fantasy que han salido a la venta, ahora desarrollados por Square-Enix, después de su fusión. Para mi Final Fantasy VII también supuso el conocer esta saga y mis primeras partidas fueron en un PC, un Pentium 133Mhz que apenas podía mover el juego con un poco de fluidez. Así que en cuanto tuve una PSX, me hice con este juego y lo disfruté muchísimo, en sus casi 90horas que me duró.

Hoy en día lo recuerdo con mucho cariño, ya que me hizo descubrir esta genial saga, descubrir y jugar a sus anteriores juegos y seguir la saga hasta ahora. Aunque no es mi favorito, si es uno de los que más me gustan. Pero no soy de los que esperan con ansia un remake de este juego, para mí está bien como está. Es un juego al que vuelvo de vez en cuando a echar unos combates por turnos de la vieja escuela y nunca me aburre. Así que algo tiene el juego que lo hace tan especial, para mí y para muchos.

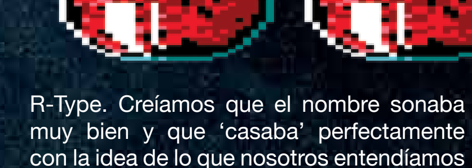


Hablamos largo y tendido con TotO, uno de los componentes del grupo de desarrollo Easter Egg que hace unos meses regalaban a todos los jugones del mundo el esperado remake para CPC 128k de R-Type. El juego de Irem, conversionado originalmente en 1988 para el ordenador de Amstrad y tomando como base el increíble trabajo de Bob Pape en Spectrum, no sirvió sin embargo para ocultar el hecho de que al CPC se le podía sacar mucho más jugo de lo que se vio en aquellos momentos. Sprites monocromos, definición por debajo de lo esperado o escenarios algo vacíos fueron el resultado de las prisas por sacar adelante un juego prácticamente idéntico al del ZX.

Ahora, y casi 25 años después, surge Easter Egg para sorprender a toda la comunidad retro en particular, y a los jugones en general, con un increíble remake del R-Type maquinero, aunque esta vez adaptado, claro está, a las verdaderas capacidades técnicas del CPC.

R-TYPE™





Hola! En primer lugar, muchas gracias por contestar a nuestras preguntas sobre vuestro remake de R-Type para Amstrad CPC. ¿Podríais por favor presentaros ante nuestros lectores, quiénes sois Easter Egg, vuestros proyectos anteriores, juegos favoritos (R-Type!)…?

EASTER EGG: ¡Hola a todos los retromaniacos! Primero nos gustaría daros las gracias por vuestro interés en nuestro juego. ¡Estamos muy orgullosos de comprobar como R-Type 128k formó parte de vuestro especial sobre los juegos más anticipados de 2012!

Mi nombre es Richard Gatineau, también conocido por Toto, y soy el diseñador principal y artista gráfico de este proyecto. Mi trabajo consistía en asegurar que el remake que estábamos preparando se pareciera lo más posible a la versión original para arcade utilizando tan solo la capacidad del CPC 6128.

En el pasado he trabajado en las escenas intermedias y creación de sprites de PierSolar para Megadrive. Algunos de mis juegos favoritos son R-Type, Ghouls'n Ghosts y Double Dragon.

En cuanto a Juliet Riet, conocido por iXien, es quien se encarga de la música. Ha rehecho todos los temas musicales y sonidos especiales del arcade. La intención era mantener intactas las composiciones originales de Masato. Juliet ya había trabajado anteriormente en Super Bubble Remix para Amiga y en la actualidad es el webmaster de www.amstradtoday.com, una web francesa dedicada al mundo del CPC. Prefiere los juegos europeos tipo Battle Squadron o Rick Dangerous y considera un privilegio haber disfrutado de juegos tan emblemáticos como Populous o Another World en su momento.

Carl-Stéphane Berkez (Fano) es la persona que inició el proyecto y el programador principal. Ha hecho magia creando el motor y las herramientas necesarias para elaborar el juego y aunque su trabajo es muchas veces el menos gratificante y desapercibido de todos, ha sido quien aglutinara mi trabajo y el de iXien.

Sobre Easter Egg*, nació como tal en el otoño de 2010,hablando con iXien y Fano acerca de todos los extras ocultos que podríamos añadir en nuestra versión de R-Type. Creíamos que el nombre sonaba muy bien y que 'casaba' perfectamente con la idea de lo que nosotros entendíamos como un 'nuevo' juego vintage.

'Easter Egg, literalmente, 'Huevo de pascua', una expresión anglosajona que viene a refereirse a los secretos y extras ocultos que los creadores esconden en sus obras, como películas o videojuegos en este caso. La relación con el grupo que ha desarrollado este R-Type para CPC viene dada por la cantidad de bonus que han introducido en el remake.

¿Qué os motivó para la realización de un remake del R-Type para CPC 128k y que queréis conseguir con este remake?

EASTER EGG: Queríamos hacer justicia a una máquina que está ene l corazón de muchos jugones. El Amstrad CPC fue un ordenador de bajo coste que raramente era tenido en cuenta por los desarrolladores cuando realmente en su arquitectura interna existía mucho poder por descubrir. Muchas de las conversiones de aquellos años ni siquiera consideraban al CPC como un ordenador con sus propias bondades en detrimento de conversiones que miraban más el beneficio comercial antes que sacarle provecho al hardware. Ahora, y ya fuera de la dinámica de los mercados, hemos querido hacer justicia con este ordenador de una vez por todas y sacarle el juego al procesador.

Pero para embarcarnos en este viaje queríamos hacerlo con algún juego importante, que además fuera recordado por los usuarios de CPC por ser una versión decepcionante… ¿Qué juego escoger? La respuesta nos llegó casi sin quererlo, cuando Fano propuso en un foro francés la idea de hackear R-Type para darle un pequeño lavado de cara. Le presenté a Fano una especie de boceto y la idea de realizar un remake utilizando para ello el modo 0. Era el inicio de esta aventura. Unos días más tardes, y a sabiendas de que el juego original no tenía sonido, le presenté el proyecto a un amigo que unas semanas antes ya había experimentado con la composición musical en el CPC. Así fue como iXien se unió al grupo. Nacía Easter Egg, aunque de momento ni siquiera teníamos un nombre para definirnos.

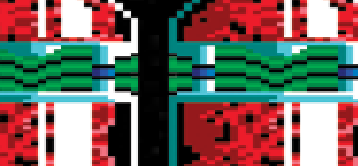
Nuestra meta, a partir de la base del juego original, era divertirnos con uno de los matamarcianos más legendarios de los videojuegos, reconstruirlo como fuera y adaptarlo a las tripas de un CPC. Ojala que los fans se lo pasen tan bien jugando a R-Type como nosotros lo hemos hecho desarrollándolo.

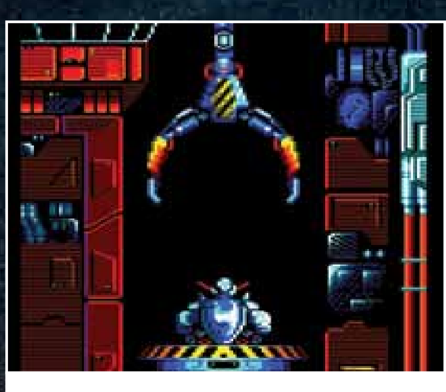
Comparando versiones. En las capturas inferiores las diferencias más que evidentes entre la versión original de CPC (izquierda) y la nueva de Easter Egg. Bob Pape sólo contó aroximadamente de un mes para realizar la conversión desde Spectrum, algo muy meritorio sin duda.





Estamos seguros de que la tarea no está siendo nada sencilla, de hecho llevamos hablando del remake desde hace bastantes meses. ¿Cuáles han sido las mayores dificultades que os habéis encontrado?





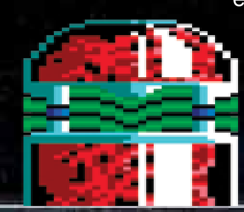
Nueva intro. Easter Egg se ha currado una nueva introducción inspirada en otras versiones posteriores del juego. Es espectacular.

EASTER EGG: Como queríamos hacer una conversión directa desde la versión original para Arcade, tuvimos que rejugar muchas veces y visionar vídeos 'longplay' para no perdernos nada.

La versión arcade posee ocho canales FM para el sonido, pero iXien tuvo que arreglárselas con sólo tres canales PSG (Programmable Sound Generator) para recomponer de oídas todos los temas de Masato. Fue un auténtico desafío introducir todos los temas y sonidos de una máquina arcade en tan poco espacio de memoria y utilizando las capacidades de audio tan limitadas, sobre todo porque el compositor original no tenía que someterse a las limitaciones del chip de sonido del CPC.

Los gráficos también fueron muy complicados de integrar, porque la placa arcade maneja sprites y tiles de 32x y 16 colores (de una paleta de 4096). Compara estos datos con sprites de 1x de 16 colores (de una paleta de 27). El sprite del jugador (la nave R-9, las armas, los disparos…) no pueden cambiar de colores de un nivel a otro, así que necesitábamos mantener una paleta fija con algunos de ellos y arreglárnoslas con otros pocos colores libres para utilizarlos en determinados niveles, por ejemplo más verdes en el cuarto nivel. Queríamos además que el juego aparecería animado, así que tenía que redibujar en baja resolución tanto como podría según la memoria disponible.

Por último, la memoria disponible fue un problema muy importante, así que ha sido imposible que el juego corriera en un CPC de 64K. Sólo el scroll ya está construido a partir de cuatro pantallas. Un programa para PC mueve la pantalla, elimina redundancias







y genera patrones. Durante el juego, 64k se usan para los gráficos, 16k los empleamos para objetos comunes durante el juego (bonus, jugadores, armas, etc.), otros 16k para los objetos de niveles (los enemigos), y 32k para los gráficos de las fases. En cualquier caso, este método es bastante flexible y esos 16k del scroll por ejemplo podemos asignarlos a los objetos de nivel, como fue necesario en alguna ocasión.

RETROMANIAC: Desde aquella lejana presentación en la RGC de noviembre de 2010 ha pasado mucho tiempo? ¿Ha habido muchos cambios con respecto a las primeras versiones del juego?

EASTER EGG: ¡Desde luego! La primera version era simplemente un "hack" a partir del nivel 2 del juego para CPC, para ver como se comportaría el juego corriendo en modo 0 y utilizando para las músicas el **STarKos Player**. Cuando lo tuvimos lo cierto es que parecía repleto de fallos, pero ya comenzamos a ver un cambio de verdad.

Presentamos el juego en la RGC de 2010, pero sólo teníamos preparados los niveles 1, 2 y 4, y ni siquiera estaban terminados. La pantalla de presentación y el menú de opciones también eran muy prematuros.

En cambio la versión de la RGC de 2011 ya podríamos decir que estaba al 95% con respecto al juego final. Faltaban las puntuaciones de los enemigos, programar las prioridades sonoras de los efectos especiales, la animación de la intro y los ajustes de los scripts que controlan a los jefes finales.

Por cierto, añadimos el sprite de la R-9 en la versión final solo dos semanas antes, porque el diseño inicial no nos parecía suficientemente definido y parecido a lo que debía ser esta nave.

RETROMANIAC: Estamos seguros de que la tarea no fue nada sencilla, de hecho llevábamos hablando del remake desde hacía bastantes meses. ¿Cuáles han sido las mayores dificultades que os habéis encontrado?

EASTER EGG: Como queríamos hacer una conversión directa desde la versión original para Arcade, tuvimos que rejugar muchas veces a la misma y visionar vídeos 'longplay' para no perdernos nada de su desarrollo.

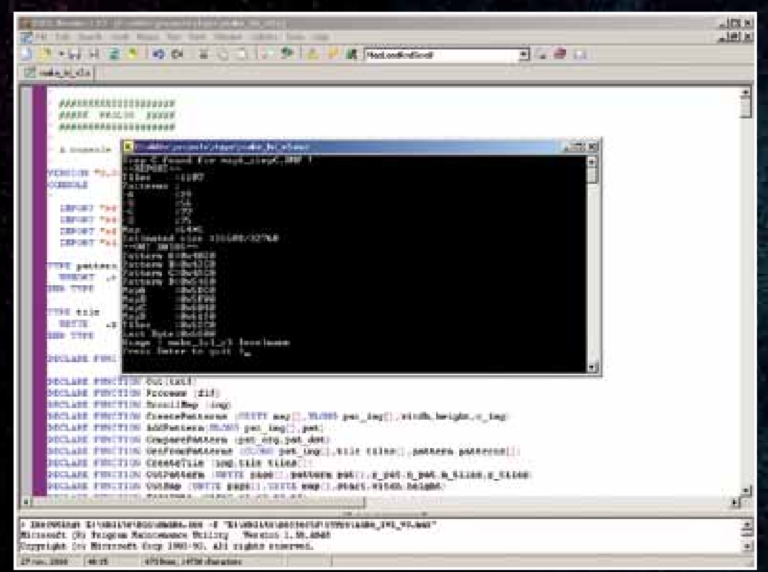
La versión arcade posee ocho canales FM para el sonido, pero iXien tuvo que arreglárselas con sólo tres canales PSG (Programmable Sound Generator) para recomponer de oídas todos los temas de Masato. Fue un auténtico desafío introducir todos los temas y sonidos de una máquina arcade en tan poco espacio de memoria y utilizando las capacidades de audio tan limitadas, sobre todo porque el compositor original no tenía que someterse a las restricciones del chip de sonido del CPC.

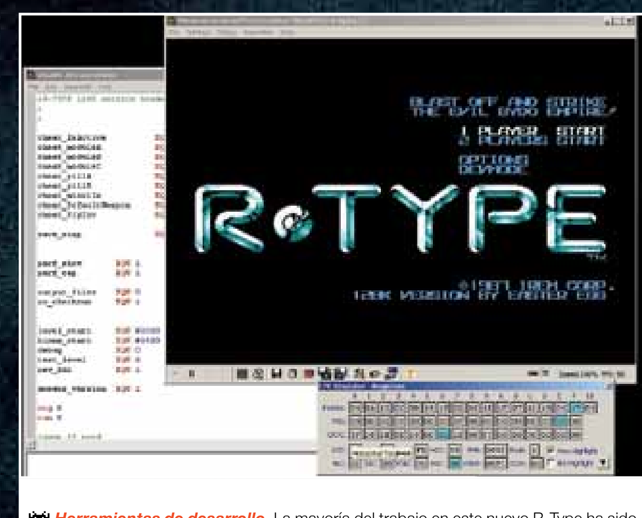
Los gráficos también fueron muy complicados de integrar, porque la placa arcade maneja sprites y tiles de 32x y 16 colores (de una paleta de 4096). Compara estos datos con sprites de 1x de 16 colores (de una paleta de 27). Además, los colores del sprite del jugador (la nave R-9, las armas, los disparos…) no pueden cambiar de un nivel a otro, así que necesitábamos mantener una paleta fija con algunos de ellos y arreglárnoslas con otros pocos colores libres para utilizarlos en determinados niveles, por ejemplo más tirando a verdes en el cuarto nivel. Queríamos además que el juego no fuera muy estático, así que tuve que redibujar los sprites en baja resolución, tanto como me dejara la memoria disponible.

Por último, esto de la memoria libre fue siempre un problema muy importante, así que ha sido imposible que el juego corriera en un CPC de 64K. Sólo el scroll ya está construido a partir de cuatro pantallas. Un programa típico mueve la pantalla, elimina redundancias y genera patrones. Durante el juego, 64k se usan para los gráficos, 16k los empleamos para objetos comunes durante el juego (bonus, jugadores, armas, etc.), otros 16k para los objetos de niveles (los enemigos), y 32k para los gráficos de las fases. En cualquier caso, este método es bastante flexible y esos 16k del scroll por ejemplo podemos asignarlos a los objetos de nivel, como hicimos en alguna que otra ocasión.



Múltiples opciones. El grupo de desarrollo no se ha limitado a mejorar el juego técnicamente, también han añadido nuevas opciones y modos de juego como podéis ver en la captura de la izquierda. La diferencia entre 'Arcade' y 'Casual' es abrasiva.





Herramientas de desarrollo. La mayoría del trabajo en este nuevo R-Type ha sido realizado desde un PC con entornos de programación como XBlite.

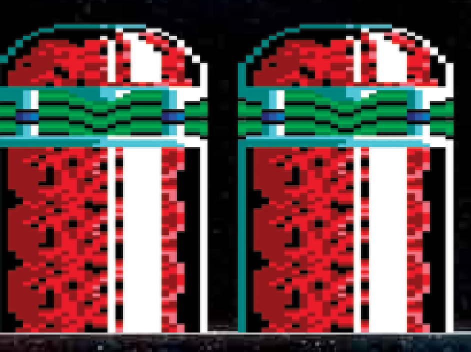
RETROMANIAC: ¿Cuáles han sido las herramientas y los lenguajes de programación que habéis empleado? ¿Nos podríais por favor contar algo sobre todo el proceso de creación de un juego como este?

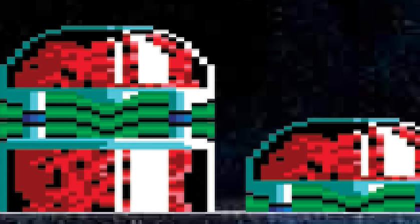
EASTER EGG: R-Type es prácticamente un juego hecho en un PC. ¡¡¡¡Buuuuuuu!!!! Utilizamos el emulador WinAPE para programar y testear todo el código en ensamblador. Algunas herramientas propias para el mapeo de los niveles y pre-procesado de la imagen del disco fueron realizados con XBlite, un entorno de BASIC avanzado que proviene del mundo Amiga. El empaquetado de todos los datos lo realizamos con Exomizer, también en un PC.

En cuanto a mí, utilicé Paint Shop Pro para dibujar los gráficos y sólo iXien tuvo la oportunidad de utilizar un software moderno y estupendo para componer todas las canciones en su propio CPC gracias a STarKos claro.

El proceso de creación del juego no ha sido continuo si no más bien una serie de momentos de alta ocupación en los que lo dábamos todo hasta quedar literalmente exhaustos. Cada vez que alguien incluía algo nuevo en el remake, nuestro interés crecía y volvíamos con más ganas al proyecto. Por lo general, Fano primero comenzaba a escribir la rutina del scroll porque necesitábamos saber 'donde estábamos' en todo momento, luego íbamos construyendo fase a fase aunque no en el orden en que están dispuestas finalmente en el juego. Después en un primer momento colocamos los gráficos de la versión original para CPC y constatábamos como la velocidad aumentaba gracias a nuestro engine remozado. Tras estas pruebas era mi turno y fue substituyendo todos los sprites por mi nueva interpretación de los gráficos originales del arcade. Si además disponía algo de memoria extra le añadía a los gráficos algunos frames más de animación. Para el mapeado de los niveles el proceso fue muy similar y por ejemplo dibujé algunos 'tiles' nuevos para que el aspecto general no fuera demasiado repetitivo.

En cuanto a la música, iXien se encargó de componerla en los primeros meses de desarrollo, en 2010. Al principio se encargó de los temas para cada una de las fases y luego se centró en la música para el menú, la intro o la secuencia del final… además de algún contenido 'extra' (¡oooops!, ¡quizás he hablado demasiado!). La última fase de integración del sonido la realizamos en la segunda mitad de 2011, una vez que ya teníamos prácticamente el programa completo de modo que podíamos centrarnos más en los eventos únicos durante el juego como las explosiones, los disparos o los efectos de los jefes finales.







RETROMANIAC: Si hay algo que se aprecia de un primer vistazo son los diseños artísticos, y desde luego R-Type entra por los ojos. Háblanos por favor un poco más acerca de la creación de los gráficos. ¿Y esa nueva intro con la que comienza el juego? ¡Es una genialidad para un sistema como el CPC!

EASTER EGG: Bueno, perseguíamos un juego muy bien terminado y coherente, así que el diseño artístico no se limitó únicamente a los gráficos que transcurren durante una partida. Es un trabajo global desde lo que hemos conseguido con el ranking vía CAT (al listar el contenido del disco vemos una bonita pantalla con las mejores puntuaciones del juego), hasta el título de "The End". Trabajé realizando bocetos para la intro, el menú, los mapas de los niveles... Todo ha sido pensado antes lo que nos ha ayudado mucho a implementarlo posteriormente en el juego. Para diseñar un título de este tipo tienes que conocer las características del hardware y arreglártelas como sea con lo que hay, y mediante la creación de los bocetos podemos comprobar por nosotros mismos las limitaciones y el potencial, probando unas u otras formas de hacer las cosas.

Toda la interfaz de texto usa el Modo 1 del CPC. Esto nos permite mantener el tipo de fuente arcade y preservar la identidad del juego. Luego utilicé una especie de rejilla de 8x8 pixels para ir colocando fácilmente las letras a la hora de componer palabras, cortar, pegar, etc. Como utilizamos diferentes colores para mostrar el logo y los textos en R-Type, me las tuve que arreglar con las interrupciones de pantalla para obtener los gráficos definitivos. Finalmente Fano se las compuso para trasladar todo esto al lenguaje ensamblador y obtener lo que veis al cargar el juego.

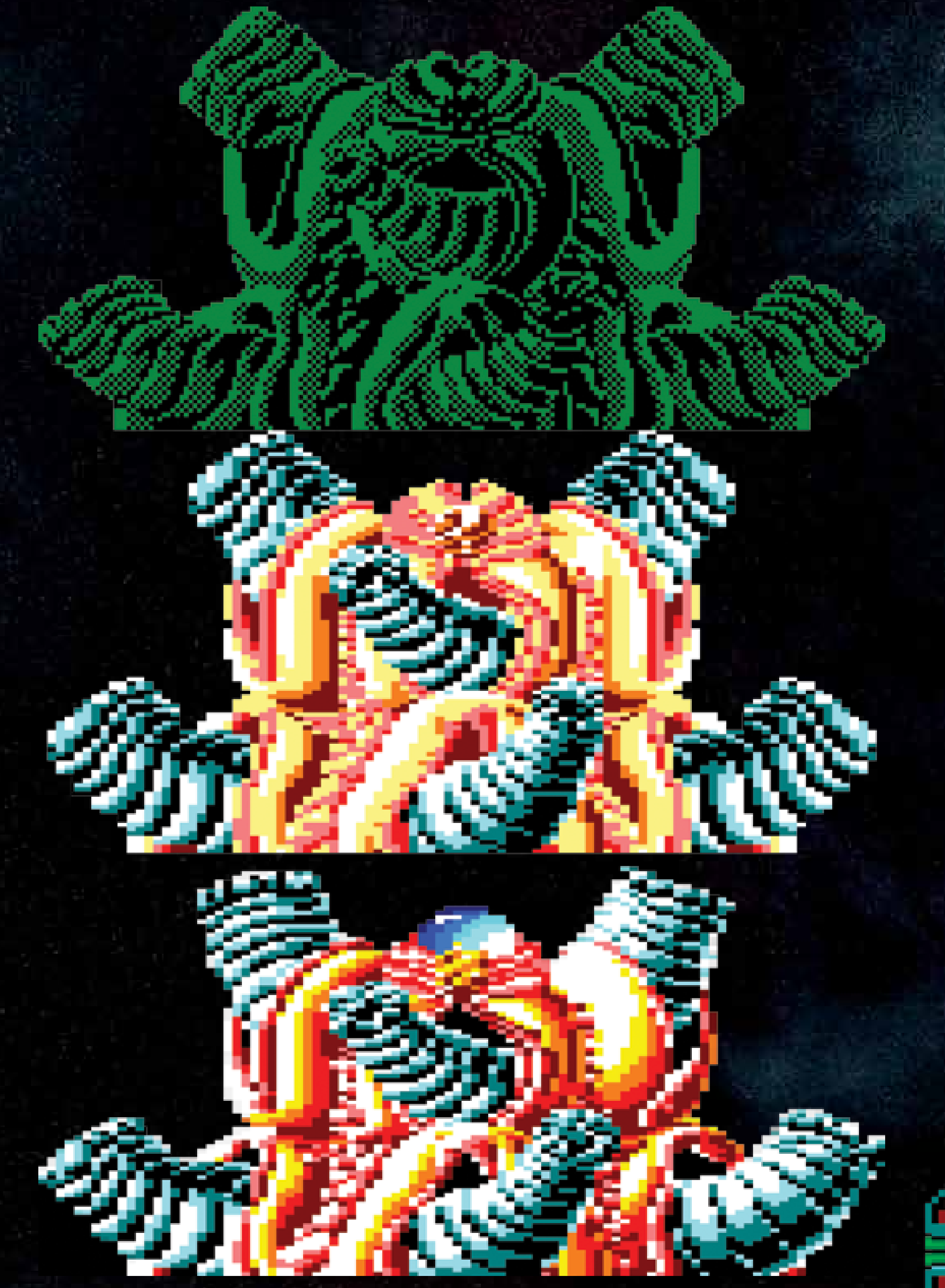
En cuanto al juego en si mismo, hemos utilizado el Modo 0 del CPC. Tuvimos que ingeniárnoslas con una paleta limitada de 16 colores, manteniendo 14 siempre fijos porque como comentaba anteriormente no queríamos que los colores de la nave protagonista, disparos o enemigos cambiaran de una fase a otra... Esos colores escogidos tenían que adaptarse lo mejor posible a todos los sprites del juego, así que realicé algunas capturas desde MAME y sobre ellas fui cambiando los colores del arcade con unos nuevos para ver que tal quedaba. La paleta final cambió muchas veces hasta que estuve satisfecho con esos 14 colores que quería mantener. Aún así tenemos dos colores más disponibles en la paleta que podíamos cambiar de un nivel a otro. Así, por ejemplo en el primer nivel necesitaba intercambiar colores para conseguir el efecto de transición del fondo, la fase dos requería de un color amarillo oscuro, en la fase tres algo más de azul y en la cuarta necesitábamos un poco más de verde tal y como dije antes.

Como el CPC utiliza un tipo de pixel más alargado y un área para el juego más pequeña que el original por supuesto, tuve que reescalar cada uno de los frames de los sprites, uno por uno, para ajustarlos pixel a pixel y así recuperar algo de detalle que perdíamos en la transición.

Sobre a la secuencia de introducción, queríamos coger lo mejor de la versión SuperCD para PC-Engine, mostrar así las especificaciones de la R-9 y la secuencia de despegue, tal y como se puede apreciar en algunas versiones de R-Type para



Escenarios coloristas. Desde luego lo que más llama la atención del trabajo de Easter Egg es la atención al detalle y la profundidad de las paletas de colores empleadas. Son impresionantes.





Pruebas de pixelado. La rejilla empleada por TotO le ayudó a la hora de crear todos los objetos del juego, comprobar su integración en el mismo y los posibles problemas en el uso de las paletas de colores compartidas.









consola (GameBoy, Super Nintendo, PlayStation…) El proceso fue similar al que empleé para los gráficos durante el juego propiamente dicho, pero sincronizándolo todo con la banda sonora que en un principio iXien pretendía que fuera una reinterpretación del tema para la versión de Amiga. Así que me tenía que imaginar como mostrar y mover las diferentes escenas según la música. GRIM y SyX nos echaron una mano con esta parte. ¡Gracias!

No es muy difícil si sabes que es lo que quieres, es más bien un trabajo que exige paciencia. Escuchaba los temas que había compuesto iXien para los diferentes niveles con el objeto de inspirarme y redibujaba por segunda vez todos los niveles y obtener así un mejor resultado.

RETROMANIAC: Hablando de la música y en los sonidos, cuéntanos como os las habéis arreglado, ¡desde luego este R-Type suena estupendamente!

EASTER EGG: El Atari ST está equipado con un chip de sonido compatible con el CPC, el YM, así que podríamos haber utilizado la banda sonora del juego para ese ordenador en beneficio de nuestro remake, pero recordábamos que la música de aquella versión era cuanto menos decepcionante, así que aunque iXien se puso a escuchar algunos de los temas de esa versión, confirmamos lo que nos temíamos: aquello no nos serviría ni siquiera como base para lo que pretendíamos. Así que decidió convertir todos los temas del arcade de oído, capturando todos los matices del original para conseguir una experiencia lo más cercana posible al juego de Irem. iXien se dedicó a crear sus propios instrumentos AY y recomponer los temas canal a canal, empezando por el ritmo, añadiendo la melodía y finalmente incorporando la percusión. Si después de todo esto era posible, iXien incluso añadió algo de acompañamiento extra rellenando los huecos 'vacíos'. Personalmente estoy muy impresionado con su trabajo, por ejemplo, ¡parece que en la música que acompaña la pantalla del título sean más de tres los canales que están sonando al mismo tiempo! (Podéis escuchar algunos temas en la web del juego)

Por otro lado me gustaría invitaros a jugar con R-Type seleccionando el modo de 'sólo efectos', os encontraréis con un panorama sonoro compuesta por más de 30 efectos especiales en estéreo, ¡una maravilla!



Attract Mode. Al mismo modo que los arcade de la vieja escuela, los diseñadores han incluído una especie de 'Attract Mode' en R-Type que al mismo tiempo sirve de tutorial para hacernos con los mandos.



El gran Dobkeratops también nos espera al final de la primera fase en este nuevo R-Type, como no podría ser de otra forma. Colorista hasta decir basta, es toda una gozada ver como acabamos con él por enésima ocasión.



Habéis introducido algunas opciones nuevas en el juego, como un modo "casual" para los jugadores menos expertos, aunque también mantenéis la experiencia arcade. ¿Hasta que punto podríais decir que R-Type respeta la esencia del original? ¿Es esta la versión definitiva del juego de Irem?

EASTER EGG: Desgraciadamente la memoria y el espacio en disco no nos ha permitido introducir todo lo que queríamos en el juego, aunque desde luego estamos muy satisfechos con el resultado final. Quizás hemos perdido algunos elementos que nos parecían interesantes, como un 'attract mode' a modo de demo, o un 'service mode' para usuarios más avanzados, pero a cambio tenemos por ejemplo las pantallas tipo tutorial de 'como jugar'.

¿Qué pensáis de los desarrolladores actuales para plataformas clásicas. Parece que Spectrum, C64 o el propio Amstrad CPC están viviendo una nueva juventud. ¿Qué es lo que realmente os inspira para continuar programando en sistemas de hace más de 20 años?

EASTER EGG: La verdad es que es muy bueno todo lo que está ocurriendo en torno a los juegos retro en los últimos años. Es un poco como el redescubrimiento de antiguas recetas que siguen gustando hoy en día, a pesar de su edad y los cambios que ha sufrido la sociedad durante este tiempo. Por supuesto que detrás de este gusto por lo retro también hay algo de esa nostalgia que nos invade a muchos de nosotros, pero lo importante es que esta sensación empuja a más gente a crear algo nuevo. También es cierto que vivir nuevas experiencias en máquinas que tienen más de 20 años es algo increíble, es la esencia pura de la diversión que nos proporcionan los videojuegos, donde se aprecia que la creatividad no tiene límites a pesar de las carencias técnicas de estos sistemas. En pocas palabras, **un buen juego retro simplemente está realizado con el corazón y el deseo de divertirse.**



¿Tenéis planes para un lanzamiento en soporte físico del juego?

EASTER EGG: Estamos trabajando en una especie de pack descargable que incluirá la portada, el manual de instrucciones y una etiqueta para discos, así que cada uno podrá hacerse su propia caja para el juego, ¡hay que tener en cuenta que R-Type para CPC es una adaptación de un juego que desde luego no nos pertenece! Cuando tengamos listo este pack estamos seguros que muchos de estos jugadores 'vintage' estarán contentos de poder hacerse su propia edición física del remake.

¿Algún proyecto secreto del que podamos saber algo?

EASTER EGG: ¡Seguro! No vamos a quedarnos aquí. ¿Otro buen port de algún otro juego? Si hablaríamos de ello no sería un secreto ;)

Muchas gracias Easter Egg por contestar amablemente a nuestras preguntas. Esperamos que R-Type se convierta en la versión perfecta de un clásico shooter y que todos puedan disfrutar de él.

EASTER EGG: El placer fue nuestro. ¡Esperamos que el pasado haya sido de alguna forma resarcido! ●

Podéis descargaros el juego desde la web oficial para Amstrad CPC (ordenador o emuladores):

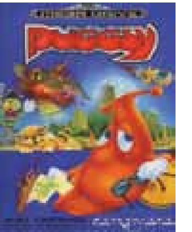
http://www.rtype.fr





¿Quién me ha robado la nave? Pugsy no es un juego corto, de hecho los passwords que nos van entregando a medida que avanzamos son absolutamente necesarios si no queremos caer en la desesperació. Al final del juego nos esperará 'el boss', y por ende el tipo que guarda celosamente nuestra nave robada. ¡Madlitos mapaches de las narices!

Pugsy



SISTEMA: Megadrive
AÑO: 1994
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Psygnosis
PUNTUACIÓN: ***

Siguiendo con su prolífica actividad durante los 90, Psygnosis y Traveller´s Tales dan una vuelta de tuerca al género de plataformas con un título al nutrido catálogo de títulos de plataformas para la 16 bits de SEGA y Amiga.

Pese a no tener el mismo carisma que otros personajes del género, su original combinación de plataformas con el puzzles suponía un soplo de aire fresco gracias a un planteamiento pausado y menos frenético de lo acostumbrado. La historia de Puggsy es un cúmulo de despropósitos y mala suerte: surcando el espacio, Puggsy decide aterrizar en un planeta muy similar a la Tierra, y cuando decide retomar su viaje observa que unos mapaches han robado su nave. Así pues, nuestro protagonista deberá recorrer los 57 niveles y derrotar a los seis jefes finales.

A nivel técnico, el juego lucía vistoso. Puede que no gozase de una espectacularidad gráfica propia de títulos como Sonic o Mickey, pero la presencia de escenas renderizadas, múltiples planos de scroll y algunos efectos de rotaciones y zooms poco vistos en la consola le otorgaban un plus mayor.

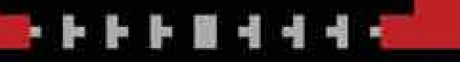
En cuanto a la jugabilidad, Pugsy cumplía pese a las difíciles condiciones físicas del personaje (la antítesis de Sonic, ni más ni menos). Además, teniendo en cuenta estas restricciones, para poder disfrutar de él ya no era necesario pasar de nivel rápidamente, sino que había que dar prioridad a la inteligencia y a la pericia para conseguirlo. Buscar a veces la llave que abría la puerta al siguiente nivel suponía un auténtico desafío que se iba incrementando conforme avanzábamos en la historia. Afortunadamente, pese a la dificultad intrínseca que suponía el hecho de saber cómo afrontar los distintos niveles, el juego disponía de un agradecido sistema de passwords.

En definitiva, Puggsy era un más que interesante título que pasó sin pena ni gloria por el catálogo de Mega Drive. Quizás fuese porque no era uno de los títulos estrella de Psygnosis o porque no gozaba del suficiente atractivo al ser un plataformas menos convencional. En cualquier caso, el juego garantizaba la suficiente diversión como para estar pegado a la pantalla hasta completarlo.



SAGA CASTLEVANIA (Konami) **1986-2011**

Pocas compañías se han preocupado como Konami en dotar a sus juegos de una calidad artística tan extraordinaria como ocurre en Castlevania. Desde aquel lejano Vampire Killer, en el que el genial Akihiko Nagata impuso la ya famosa mecánica de las plataformas y la acción, muchos han sido los artistas que han pasado por las carátulas y manuales de los juegos dejando su impronta. Sin embargo no podemos más que destacar el trabajo de Ayami Kojima, una artista japonesa que comenzó a trabajar con Konami en Symphony of the Night y cuyo último trabajo lo vimos en el descargable Harmony of Despair. El estilo de Kojima es inconfundible, con esas figuras cercanas al 'shonen', el uso de pinturas, técnicas elaboradas y una marcada tendencia hacia lo barroco y lo excesivo propios del Conde Drácula. Pero sobre todo lo que nos gusta de ella es su capacidad para atraparnos y sentir que aquel fornido Belmont de la portada seremos nosotros una vez que enchufemos la consola.

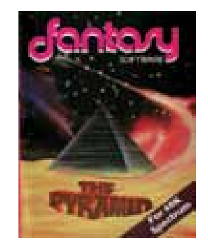






The Pyramid

Segundas partes... Quizás si que fueron buenas, y es que The Pyramid contó con una secuela directa, Doomsday Castle, y otro juego, Backpackers Guide to the Universe, que puede considerarse dentro de la serie. No igualaron al original pero son también grandes juegos.

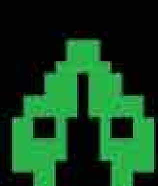


SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1983
GÉNERO: Shooter
PROGRAMACIÓN: Fantasy Software
PUNTUACIÓN: ****

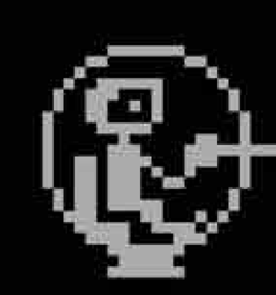
Confieso que en mis tiempos no compré The Pyramid para Spectrum, que lo disfruté tardíamente, en torno al 86, y que venía en alguna de aquellas cintas de 90 minutos con tropecientos juegos de Spectrum grabados en cada cara.

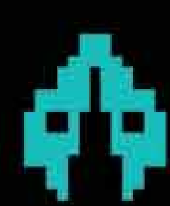
Pero eso no quita que aún hoy en día me acuerde de la genialidad de Bob Hamilton y su pequeño estudio familiar a la hora de concebir un juego con una premisa tan sencilla como absorbente y bien plasmada en pantalla. El Spectrum nunca se caracterizó por sus movimientos suaves, definición en los colores y respuesta de los mandos perfecta, por eso este intento casi primigenio de llevar a los circuitos de la máquina de Sinclair un arcade de disparos rápido y bien realizado, se me ha quedado grabado en la mente para siempre. De primeras el aspecto gráfico y el diseño general es sencillo pero muy efectivo al mismo tiempo. Colores planos, sprites funcionales y bien dibujados y un escenario simplista que nos recuerda a los tiempos de Ultimate, es lo que necesita una máquina tan pobre en recursos como un 48k. Lo bueno de todo esto es que ha cambio tenemos una programación maravillosa y una respuesta a los mandos inmediata. La premisa no puede ser más sencilla. Encerrados en el nivel superior de una pirámide enorme tendremos que ir bajando hasta la base superando habitación tras habitación. Para ello tenemos que eliminar los bichos que pululan por las mismas y recoger una especie de diamantes que caen desde el techo, soltarlos sobre las trampillas de la parte inferior de la pantalla y acceder al siguiente nivel. La cosa se enreda cuando los movimientos de los enemigos se complican y vienen desde cualquier punto de la pantalla. Evitarlos mientras los destruimos y recogemos el diamante en el color adecuado (azul), forma parte del juego.

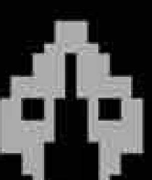
La simpleza del planteamiento es la base sobre la que se han sustentado muchos de los éxitos en los videojuegos como el mismísimo Space Invaders, Mario Bros. o Pac-Man, y en The Pyramid funciona igual de bien sólo que no es tan conocido como esos pesos pesados de nuestra particular historia, y es por eso que recientemente busqué la cinta original y pude apropiarme de una copia a un precio irrisorio, espero que resarciendo de alguna forma mi agravio de hace más de 25 añitos....

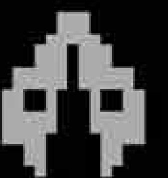














SUPER STAR WARS

"En una galaxia muy, muy lejana..." Acompáñanos en este estupendo viaje hasta el corazón de uno de los mejores cartuchos para 16 bits inspirados en una licencia cinematográfica. Desde el puerto espacial de Mos Eisley hasta el enfrentamiento en las trincheras de la Estrella de la Muerte, prácticamente todo el juego es un calco de la genial película de George Lucas, con bastantes licencias, eso sí. Y ya sabéis, ¡qué la Fuerza os acompañe!

Por: Zed

STAR WARS



sistema: Super Nintendo
origen: Estados Unidos
publica: JVC
desarrolla: Sculptured Software LucasArts
lanzamiento: 1993
género: Plataformas/Acción
jugadores: 1
precio: 10,490 ptas.

1993. Esta historia comienza en una calle de Zaragoza. Una tienda de videojuegos tenía expuesta una consola Super Nintendo funcionando con una de las últimas novedades: Super Star Wars. Por fin, el juego que había visto en las revistas especializadas había sido lanzado. Tenía que ser mío. Pocos días después, con el dinero que ahorrábamos entre mi hermano y yo, lo compramos. Llegamos a casa, metimos el cartucho en la consola y... un sueño para un fan de Star Wars hecho realidad.

1977 es un año marcado a fuego en la memoria de los que en aquella época eran niños o jovenzuelos. Fue el 25 de Mayo de aquel año cuando se estrenó una de las películas más importantes y revolucionarias de la historia: "Star Wars: Episodio IV – Una Nueva Esperanza" o "La Guerra de las Galaxias", tal y como la conocimos en España. La película fue un gran éxito de taquilla y generó una legión de seguidores que han perdurado durante décadas.

Sin embargo 'Star Wars' y su creador, el director y guionista George Lucas, no tuvieron fácil el camino hacia el éxito. Al contrario. El guión de Star Wars estuvo rodando por varios estudios de Hollywood sin que nadie quisiera producir la película. United Artists y Universal la rechazaron (y sus directivos aún deben estar tirándose de los pelos). Finalmente fue la 20th Century Fox la que se hizo cargo de producir la gran obra de Lucas, gracias a la confianza del productor Alan Ladd Jr. George Lucas pidió un tiempo para preparar la producción y empezó a recibir dinero para tal cometido. Con el dinero que recibió fundó una empresa para que creara los efector especiales necesarios para la película, llamada 'Industrial Light & Magic'. ILM revolucionaría por completo la creación de efectos visuales para cine, convirtiéndose en la empresa más importante del sector desde entonces y hasta nuestros días. Tuvo el acierto de contar con veteranos del sector y juntarlos con jóvenes ingenieros recién salidos de la universidad. Savia nueva que aportó nuevas técnicas a una profesión que se encontraba algo estancada.

Pero si hay que citar un gran acierto de George Lucas, habría que buscarlo en cómo negoció el contrato con la 20th Century Fox.

A pesar de la confianza de Alan Ladd Jr en George Lucas, que no en la película, los directivos del estudio no estaban tan convencidos de invertir en el proyecto. Para intentar convencerles Lucas renunció a su salario como director a cambio de los derechos de merchandising, algo que en aquella época no suponía un beneficio importante, ya que no se explotaba de la misma forma que ahora. Con el gran éxito de la película y la cantidad de productos que se lanzaron al mercado, George Lucas se hizo multimillonario. Se acabó para él el ir mendigando de estudio en estudio. Tenía la suficiente capacidad económica para



El duro paso por Tatooine... En la película no se le hizo tan larga la travesía por el desierto a Luke. ¿O sí?

INTRO

El juego comienza de la misma forma que la película. El modo 7 entra en acción por primera vez con esas míticas letras amarillas que viajan hacia el infinito (como un día lleguen a la Tierra después de siglos de vagar por el espacio, nos podemos ir preparando). Vemos un destructor imperial disparando a la nave consular Tantive IV, una corbeta coreliana modelo CR90, en la que viaja Leia. Al instante la Tantive IV expulsa una cápsula de salvamento en dirección a Tatooine en la que viajan R2-D2 y C3PO, aunque esto lo sabemos a través de la película, ya que el juego no nos lo explica hasta más adelante.







FASE 1. DUNE SEA

Comenzamos el juego controlando a Luke Skywalker en Tatooine. Sin comerlo ni beberlo Luke se encuentra en el desierto de arena de Tatooine, sin saber qué pinta ahí. Habría estado bien que explicaran el argumento de la película un poco mejor, pero los fans no necesitábamos mucho más. Contamos con un blaster con el que tendremos que hacer frente a los enemigos que no tardarán mucho en aparecer. Aquí ya empezamos a ver cómo el juego empieza a meter elementos que no están en la película. Los enemigos de este nivel pasan por escorpiones que lanzan bolas verdes por el aguijón, unos bichos voladores que no reconoceremos pero que son mynocks (los parásitos que se pegaban al Halcón Milenario en 'El Imperio Contraataca'), escorpiones gigantes, unos bichos verdes que saltan (aunque parezca mentira son womprats), gusanos de arena... y para rematar la faena el enemigo final de nivel, un Sarlacc que no aparecería en la saga fílmica hasta 'El Retorno del Jedi'.

La verdad es que es una primera toma de contacto con el juego algo complicada. Los enemigos no paran de asediarnos sin descanso. Da igual con cuantos acabas, seguirán llegando más. Pero para facilitar nuestra labor hay algún pequeño truquillo. Para tener mayores oportunidades de éxito es imprescindible recoger las mejoras para nuestra arma. Si nos quedamos quietos en un sitio disparando como locos a todo lo que se mueva, no tardará mucho en aparecer un icono con forma de blaster tras acabar con algún enemigo. Llegar a un enemigo final con el blaster básico es toda una temeridad, mientras que llevar el blaster de ondas de plasma nos otorga una ventaja importante. Si somos lo suficientemente hábiles como para que no nos maten, conservaremos el arma durante unas cuantas fases.







producir sus películas de forma independiente. Además hay que destacar la gran visión empresarial de Lucas, ya que buena parte de sus beneficios se reinvertían en sus empresas, lo que acababa generando mayores beneficios a la larga.

Los videojuegos de Starwars

Los primeros videojuegos basados en la saga Star Wars llegaron varios años después del estreno de la película. El primero fue 'Star Wars: The Empire Strikes Back', lanzado en 1982 para la Atari 2600 (un año después sería convertido a Intellivision) y basado en la segunda entrega de la saga: 'El Imperio Contrataca'. Ese mismo año 1982 George Lucas funda la compañía Lucasfilm Games (posteriormente cambiaría su nombre por Lucas Arts) para la creación de videojuegos, que tantas alegrías nos daría a lo largo de los años.El primer juego basado en la película original aparecería en 1983 con el nombre de 'Star Wars'. Producido y desarrollado por Atari bajo la supervisión de Lucasfilm, fue una recreativa con gráficos vectoriales 3D de gran éxito, que fue convertida a una gran cantidad de sistemas domésticos.

Viajamos ahora hasta 1987 para encontrar la primera fuente de inspiración de este Super Star Wars que nos ocupa. Hasta ese momento el apartado jugable de los juegos de Star Wars se basaba casi por completo en el control de naves. En ese año aparecía en Japón 'Star Wars' para la Famicom de Nintendo, un juego de plataformas en el que controlábamos a Luke Skywalker y que venía firmado por Namco (curiosamente el juego fue lanzado bajo el sello Namcot, con una "t" al final). El juego seguía más o menos el desarrollo de la película, aunque se concedía ciertas licencias de guión, algo en lo que también caería 'Super Star Wars'. Este 'Star Wars' de Famicom no salió de Japón.

Un nuevo salto en el tiempo nos sitúa en 1991. Beam Software desarrolla un juego para NES llamado 'Star Wars' (sí, otra vez), publicado por JVC. En años siguientes el mismo juego sería portado a Game Boy, Sega Master System y Game Gear. Este juego parece beber del 'Star Wars' de Namco para Famicom, aunque cambia en parte la jugabilidad. Aquí nuestro Luke Skywalker comienza disparando con su



En el número 18 de marzo de 1993, Hobby Consolas dedicaba un buen puñado de páginas al análisis del cartucho Super Star Wars, repasando cada una de sus peliculeras fases y concluyendo que nos encontrábamos frente al "retorno de un mito". El uso del sonido y la excelente banda sonora también ganaron peso en el análisis, aunque no dejaron de destacar los gráficos y la jugabilidad variada y ajustada en cada uno de sus niveles:
"En definitiva, Super Star Wars está destinado a convertirse en uno de los mejores juegos del año. Se lo recomiendo a todo el que quiere conseguir una obra maestra de la programación, que, al igual que la película, levantará grandes pasiones en todo el mundo. The Elf". HC, 18, pág. 41

FASE 2. TATOOINE

Luke se encuentra con C3PO junto a la cápsula en la que viajaban los dos androides. R2D2 ha sido capturado por los jawas y Luke debe ayudarle. Como vemos la historia ocurre de manera muy diferente a la película. Comienza un nivel en el que a bordo del Landspeeder de Luke debemos alcanzar al Sandcrawler, el vehículo de los jawas. Desde una vista trasera manejaremos el Landspeeder con el modo 7 de Super Nintendo a pleno rendimiento. Es una especie de nivel a lo F-Zero, pero sin un circuito delimitado y disparando a los jawas que nos atacan con detonadores termales mientras van montados en unos huevos voladores. Algo surrealista ¿no?. El objetivo es acabar con 12 jawas, momento en el que acelerando un poco alcanzaremos al Sandcrawler. Es un nivel bastante sencillo. Basta con avanzar lentamente sin dejar de disparar a los jawas que se van acercando desde el fondo del escenario. Rápidamente habremos eliminado a los doce necesarios. Entonces usaremos el turbo de nuestro Landspeeder para avanzar evitando los obstáculos y en un abrir y cerrar de ojos habremos terminado el nivel.



FASE 3. OUTSIDE SANDCRAWLER

De nuevo nos encontramos recorriendo a pie el escenario. Si hemos conseguido llegar sin que nos maten, nuestra arma avanzada será una gran aliada. Ahora tenemos que conseguir subir al Sandcrawler, pero los jawas nos lo quieren poner difícil. Luke tiene que acabar con ellos a disparo limpio (con lo entrañables que parecían en la película). Su vehículo terrestre cuenta con un buen número de plataformas que parecen especialmente diseñadas para que alguien consiga colarse dentro. Pero ellos lo tienen todo previsto, ya que disponen de cañones, escotillas lanzallamas y droides voladores que no dudarán en dispararnos. ¿No sería más fácil y barato no haber puesto las plataformas?. Así que toca subir a base de saltos hasta la parte superior, con la dificultad añadida de que si nos caemos nuestra integridad física no correrá peligro, pero todos los enemigos y trampas que hubiésemos eliminado volverán a aparecer por arte de birlibirloque. La mejor estrategia consiste en disparar mientras saltamos para eliminar los enemigos antes de que puedan casi aparecer. Eso y tener dominados ya los saltos. También ayuda el usar los botones L y R para desplazar la visión de la pantalla hacia arriba o hacia abajo para calcular mejor algunos saltos o ver por donde podemos ir. Cuando lleguemos arriba nos cargamos los cañones que aparecen y saltamos en el agujero que nos lleva al interior del Sandcrawler.







FASE 4. INSIDE SANDCRAWLER.

Bien, ya estamos dentro. Hay que buscar a R2 dentro de esos laberínticos pasillos plagados de trampas mecánicas, acompañados de una espectacular música. Pero tranquilos que no tiene pérdida. "To p'alante". De camino nos cargaremos a unos cuantos jawas más y nos toparemos con los conocidos droides papelera (en realidad son droides de energía GNK, pero parecen cubos de basura con patas). Un poco más adelante nos encontraremos con un miniboss, el Spitapillar, al que despacharemos sin grandes problemas. Seguimos avanzando mientras nos preguntamos cómo es posible que el Sandcrawler sea mucho más grande por dentro que por fuera. La tecnología jawa es impresionante. Y todavía nos lo parecerá más cuando lleguemos al enemigo final del nivel y veamos lo que los jawas han conseguido meter ahí. Se trata de la bestia de lava Jawenko, un bicharraco enorme que escupe chorretones de lava al que tendremos que disparar al corazón para terminar con él. De nuevo hay que recordar la importancia de llegar hasta aquí con el arma potenciada al máximo. Si nos colocamos en la plataforma más cercana a la bestia, casi pegados a él y le disparamos sin piedad, nuestras posibilidades de éxito aumentarán considerablemente. Una vez muerto el bicho veremos una escena en la que R2 nos muestra el mensaje de Leia y nos dice que es propiedad de un tal Obi Wan.







STAR WARS

FASE 5. LAND OF THE SANDPEOPLE

Seguimos en Tatooine, pero esta vez cambiamos el escenario arenoso por otro más rocoso y lleno de cuevas en el territorio que habitan los Moradores de las arenas, que serán los enemigos principales de esta fase. También nos enfrentaremos con Worrts, una especie de sapos raros, y más Womp Rats. Es una fase bastante sencilla, al final de la cual nos encontraremos con Obi Wan. Esta vez no tendrá que salvar a Luke de los moradores de las arenas, ya que les habremos dado para el pelo de lo lindo con nuestra arma. Como colofón veremos una escena en la que R2 muestra su mensaje a Obi Wan y éste nos entrega el ansiado sable de luz.





FASE 6. LAND OF THE BANTHAS

Volvemos a un escenario similar al de la fase anterior, y de nuevo sin un objetivo en mente. Avanzar, a ver a dónde nos lleva el camino. Pero esta vez contamos ya con el sable láser para acabar con más Moradores de las arenas, un arma noble para tiempos más civilizados. Nos encontraremos con minibosses de mitad de fase. Nada más y nada menos que varios Banthas que tendremos que reducir a chuletas. Matando de esta forma no entiendo cómo no hemos caído ya en el lado oscuro. Unos cuantos Moradores de las arenas más y llegamos al final de la fase, donde nos espera un Womprat mutante que no supondrá un gran obstáculo para nuestra nueva arma.





blaster, por lo que además de encontrarnos con una gran dosis de plataformas, también tiene un alto componente de "run & gun". Muchas de las características de 'Super Star Wars' ya las encontramos en este juego para consolas de 8 bits: el uso del blaster, selección de personajes, uso de vehículos... Fue un gran título que saciaba las ansias de Star Wars entre los fans.

Super Star Wars

Llegó 1992 y JVC se propone sacar otro juego de Star Wars para Super Nintendo. Viendo la buena acogida que tuvo el juego de NES, ¿por qué no hacer un remake para 16 bits?. Dicho y hecho. Sculptured Software, supervisados por Lucas Arts, desarrollan 'Super Star Wars', parecido al de NES pero más

FASE 7. TATTOINE 2

De nuevo otra fase a bordo del Landspeeder. Igual que la anterior pero esta vez necesitamos matar a veinte Jawas. Destino: Mos Eisley. Repetimos la misma estrategia (avanzar muy despacio sin usar el turbo disparando a todo lo que se mueva en la lejanía) y no tendremos ningún problema.



FASE 8. MOS EISLEY

Llegamos al puerto espacial de Mos Eisley, nido de contrabandistas y criminales, fuertemente vigilado por los soldados imperiales que nos atacarán en cuanto nos vean. ¡¡Pero si no hemos hecho nada todavía!!. Seguro que los Jawas se han chivado, porque también nos toparemos con alguno de estos pequeños bribones. Pues nada, a matar a todo bicho viviente. Los Dewbacks se libran porque están dormidos y solo hacen bulto que si no... Al final del nivel nos espera un personaje peludo, un tal Chewbacca. Qué hace ahí esperándonos es todo un misterio. ¿Le habremos enviado un SMS para decirle que llegamos?.




FASE 9. THE CANTINA

Antes de comenzar esta fase el juego nos permite elegir a Chewbacca o a Luke. Chewie salta más alto pero por contra no puede usar el sable láser. En esta fase no hay plataformas, así que el salto no es importante. La cantina es una de las fases más bonitas del juego. Veremos unos cuantos personajes de la película sentados en las mesas. Hay mesas al fondo del escenario y también en primer plano, con personajes grandes aunque inmóviles. La banda 'Figrin D'an & The Modal Nodes' no podía faltar a la cita, ambientando la velada con su tema más conocido. En la cantina nos enfrentaremos con los tipos duros de la galaxia: rodianos, shistavanens, aqualish, kubazs, devaronianos... Algunos nos esperan encapuchados y agazapados en el escenario, pensando que no les vemos, y se abalanzan de un salto sobre nosotros cuando pasamos por su lado. Sin mayores dificultades acabamos con todos y llegamos al final, donde un enorme savrip manteliano llamado Kalhar nos espera para intentar acabar con nosotros. Hay que intentar permanecer alejados de él, que no se acerque. Para lograr esto una buena táctica consiste en deslizarnos dos veces hacia él, lo que provoca que se aleje de nosotros, y rápidamente deslizarnos otras dos veces hacia atrás. En ese momento disparamos sin piedad y le quitamos buena parte de su barra de vida. Si se acerca lo suficiente como para hacernos pupita, repetimos la operación. Con esta táctica nuestras posibilidades de salir airosos del embite son bastante elevadas. Tras esto, nueva escena en la que Han Solo nos cita en el muelle de embarque 94.






FASE 10. ESCAPE FROM MOS EISLEY

Igual que en la fase anterior, y como sucederá en las siguientes, podemos elegir personaje. Ahora también está Han Solo entre los disponibles. El objetivo de la fase, tal y como hemos visto, es llegar al muelle de embarque. Para ello debemos atravesar Mos Eisley por una zona distinta a la de la fase 8, con edificios por escalar, más soldados imperiales y un droide de mantenimiento que nos querrá hacer la puñeta. A partir de ahí llegamos a un laberíntico escenario industrial por el que descenderemos esquivando rayos de energía, garras metálicas y minas que explotarán cuando pasemos cerca. También tendremos que destruir a los droides supervisores, y ojo, porque cuando explotan los fragmentos que salen disparados nos quitan vida. Llegamos al final de la fase, donde nos aguarda uno de los momentos más difíciles del juego: un vehículo volador tripulado por soldados imperiales que dispara desde varios cañones a la vez. Hay que ir destruyéndolo por partes. Nos colamos debajo y destruimos el cañón inferior y las toberas de propulsión. Sin salir de ahí intentamos alcanzar las armas frontales y traseras. Una vez desarmado no tardará en caer. En la escena del final, nuestros héroes escapan a bordo del Halcón Milenario ante la mirada de varios soldados imperiales. La nave se acerca a la Estrella de la muerte y es atrapada por su rayo tractor, que la introduce en uno de sus hangares.







SECUELAS



El éxito del juego propició el desarrollo de dos juegos más que completarían la trilogía galáctica en su versión “súper”. Eran fieles secuelas de ‘Super Star Wars’, que no mejoraban excesivamente lo ya visto pero aportaban algunas novedades. En ‘Super Empire Stikes Back’ se añadía la opción de introducir passwords para poder comenzar en la última fase a la que hubiéramos llegado y se añadían mayores diferencias entre los personajes. Mientras que en ‘Super Return of the Jedi’ la principal novedad era la ampliación de la plantilla de personajes, con Leia y Wicket (uno de los ewoks) listos para repartir cera a los imperiales.

“súper”. La potencia de Super Nintendo hacía que el juego luciera espectacularmente bien. No solo era la evidente mejora gráfica, también el sonido te transportaba a la película y había una gran mejora en la jugabilidad. Luke tenía nuevos movimientos y podía disparar hacia arriba y en diagonal. El modo 7 hacía su aparición (cómo no) y nos dejaba buenos momentos a bordo de alguno de los vehículos de la película.

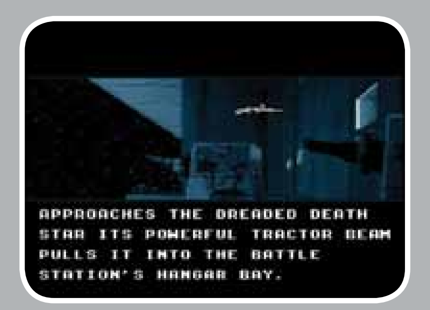
‘Super Star Wars’ era un juego difícil. Alternaba momentos fáciles que duraban niveles enteros, con otros especialmente complicados, incluso desquiciantes para el jugador medio. Pero lo peor era que no había posibilidad de salvar partida, ni había passwords de final de nivel para que cuando te quedaras sin vidas y sin continuaciones no tuvieras que comenzar desde el principio.

El juego seguía el argumento de la película aunque, como en los juegos anteriores, cambiaba o introducía elementos que no se encontraban en el film. Sin duda un recurso necesario para que el diseño del juego no quedara lastrado pretendiendo una fidelidad cien por cien con la película de Lucas. Se añadieron criaturas y engendros robóticos para ejercer de enemigos o como jefes finales, que desde ese momento pasarían a formar parte de lo que se conoce como “universo expandido”. Mención especial para la música, que consigue una ambientación genial a través de las quince fases del juego. Por cierto, como curiosidad destacable, este juego tuvo una fase eliminada basada en la famosa escena del compactador de basura. Debido a problemas técnicos fue desechada.

Pero vamos a 1993, cuando el juego se lanza en España. Para un usuario de Super Nintendo era motivo de orgullo que un juego de Star Wars apareciese en su consola. Eran tiempos de guerra, de piques constantes entre usuarios de Super Nintendo y Megadrive, y un juego como ‘Super Star Wars’ seguro que era motivo de envidia entre las filas segueras. Así que ya estaba todo dispuesto en aquel lejano año 1993, dos chavales con el juego recién comprado introducen el cartucho en la ranura de la consola, impacientes como solo ocurre al saber que se está frente a un buen juego. Al momento la banda sonora de la película empieza a ser interpretada por el Sony SPC700, el chip de sonido de SNES. Estaba a punto de comenzar una gran aventura galáctica...

FASE 11. DEATH STAR HANGAR BAY

Nos encontramos con una fase muy plataformera en la que los saltos cobran una gran importancia. Tenemos que ir saltando de plataforma en plataforma para avanzar por el nivel. Podemos hacerlo también por el suelo, pero entraña mayores riesgos. Por el suelo del hangar hay unos pequeños droides que nos empujan y nos pueden arrastrar hasta alguno de los fosos que hay diseminados por el nivel. También podríamos ser víctimas de los ‘Spidertaurs’, unos droides con patas de araña que disparan con sus blasters, o los ‘Droides Buggy’ que intentarán atravesarnos con su brazo extensible. Por si esto fuera poco también hay que esquivar los ‘Tie Fighters’ que circulan por el hangar y para conseguirlo tenemos que saltar por encima de ellos desde las plataformas. Así que no es muy buena idea recorrer este nivel por el suelo. Al llegar al final nos enfrentaremos con un enorme droide imperial de defensa. Le disparamos sin descanso y no tardará mucho en dejarnos vía libre.

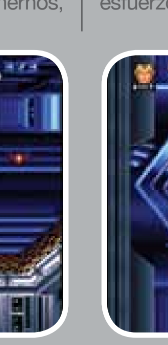






FASE 12. RESCUE OF THE PRINCESS

Nos adentramos en los pasillos de la ‘Estrella de la muerte’ para rescatar a la princesa Leia (aunque nadie nos ha dicho que estuviera ahí). Más soldados y más droides intentarán detenernos, incluidos los nuevos droides imperiales araña. Alguna plataforma para ascender a niveles superiores y llegaremos hasta el jefe de la guardia montado en otro vehículo volador que nos dispara. Desde los bordes de la pantalla le disparamos en diagonal y le bajaremos los humos sin demasiado esfuerzo. Si recordáis aquí discurre una de las escenas más divertidas de la película, con el pobre Han Solo haciéndose pasar por soldado imperial respondiendo a la pregunta inquisidora de si todo iba bien tras armar una buena en la zona de control: “Todo, bien, aquí todos bien”... Leia nos espera con su pose seductora. Siguiente parada: desactivar el rayo tractor.







STAR WARS

FASE 13. TRACTOR BEAM CORE

Otra fase de plataformas. En esta hay que ascender hasta el núcleo del rayo tractor. Varios enemigos nos aguardan apostados en plataformas. Con paciencia y dominio del salto llegamos hasta arriba. Quién piense que una vez en el núcleo accionemos una palanca y nos vayamos de rositas como en la película, está muy equivocado. No, aquí el núcleo ¡dispara!. Pero claro, no deja de ser una máquina que no está diseñada para eso, así que fácilmente lo destruiremos dejando vía libre para escapar de ese terror tecnológico, como lo calificó el mismísimo Darth Vader.
En la escena posterior Obi Wan lucha. con trágicas consecuencias como sabéis, contra Darth Vader mientras nosotros escapamos en el Halcón Milenario. Acto seguido el Mando Rebelde nos explica cómo acabar con la descomunal arma del imperio. Las naves rebeldes parten de Yavin IV y se aproximan a la 'Estrella de la Muerte'.







FASE 14. ATTACK OF THE DEATH STAR.

Nueva fase con el modo 7 a tope. A bordo de un X-Wing tenemos que destruir veinte torres deflectoras y veinte cazas TIE. Basta con no dejar de disparar e ir moviéndose hacia los lados para pasar una fase que tampoco entraña muchas dificultades a pesar de encontrarnos prácticamente al final del juego y tras haber sudado lo nuestro. Por desgracia lo que viene después no es tan sencillo...





¿No se te pone la care de gallina? La aventura está a punto de terminar. Ya lo habías visto en la película, pero vivirlo en primera persona no es lo mismo...

FASE 15. THE TRENCH BATTLE

Estamos dentro de la trinchera que nos dará acceso al único punto débil de la 'Estrella de la muerte'. La vista ha cambiado al interior de la cabina de nuestro X-Wing. Movemos el punto de mira para derribar los cazas TIE que se nos pongan por delante, intentando que no acaben con nuestros escudos, lo que desembocaría en un fatal final para nosotros. Y es algo que va a ocurrir bastantes veces, porque estamos en la fase más difícil del juego, con diferencia. Para conseguir nuestro objetivo necesitaremos un pulgar de acero para machacar sin piedad el botón de disparo con la máxima frecuencia que podamos soportar. Un pequeño truco, si es que se le puede llamar así, consiste en olvidarse un poco de los TIE y concentrar nuestro láser en las bolas de energía que nos disparan. Si conseguimos superar la oleada de TIEs, Darth Vader saldrá a nuestro encuentro en su Tie/X1. Colocaremos la mira en la zona por la que dispara para impedir que sus ataques nos alcancen y de paso ir coléndole alguno de nuestros disparos. Si hemos llegado con dos o tres puntos de escudo no será muy difícil. A partir de ahí tenemos el camino expedito para lanzar nuestros torpedos, destruir la Estrella de la Muerte y ver la escena final con la ceremonia de homenaje a los héroes.







LOS OTROS STAR WARS

El 'Star Wars' de Namco contiene momentos tan extraños como luchar con Darth Vader en el interior del Sandcrawler de los Jawas cuando Luke va a buscar a R2-D2, y que se transforme en escorpión. Toda una bizarrada.
Por su parte el 'Star Wars' de JVC para NES contenía algo que se echa bastante de menos en su "remake" de Super Nintendo: el Halcón Milenario, el cual no solo veremos en todo su esplendor en el muelle de embarque, sino que podremos pilotarlo desde el interior de la cabina en una fase.

Con casi 100 juegos basados en la saga Star Wars, el universo creado por George Lucas se ha convertido en una de las licencias más recurrentes de la industria, quizás solo superada por el todopoderoso Mario. Pero entrar en profundidad en este tema nos llevaría mucho más tiempo. Quién sabe si en otra ocasión los designios de la Fuerza encauzan nuestro rumbo a explorar con mayor profundidad tan vasto legado. ¡Que la Fuerza os acompañe!

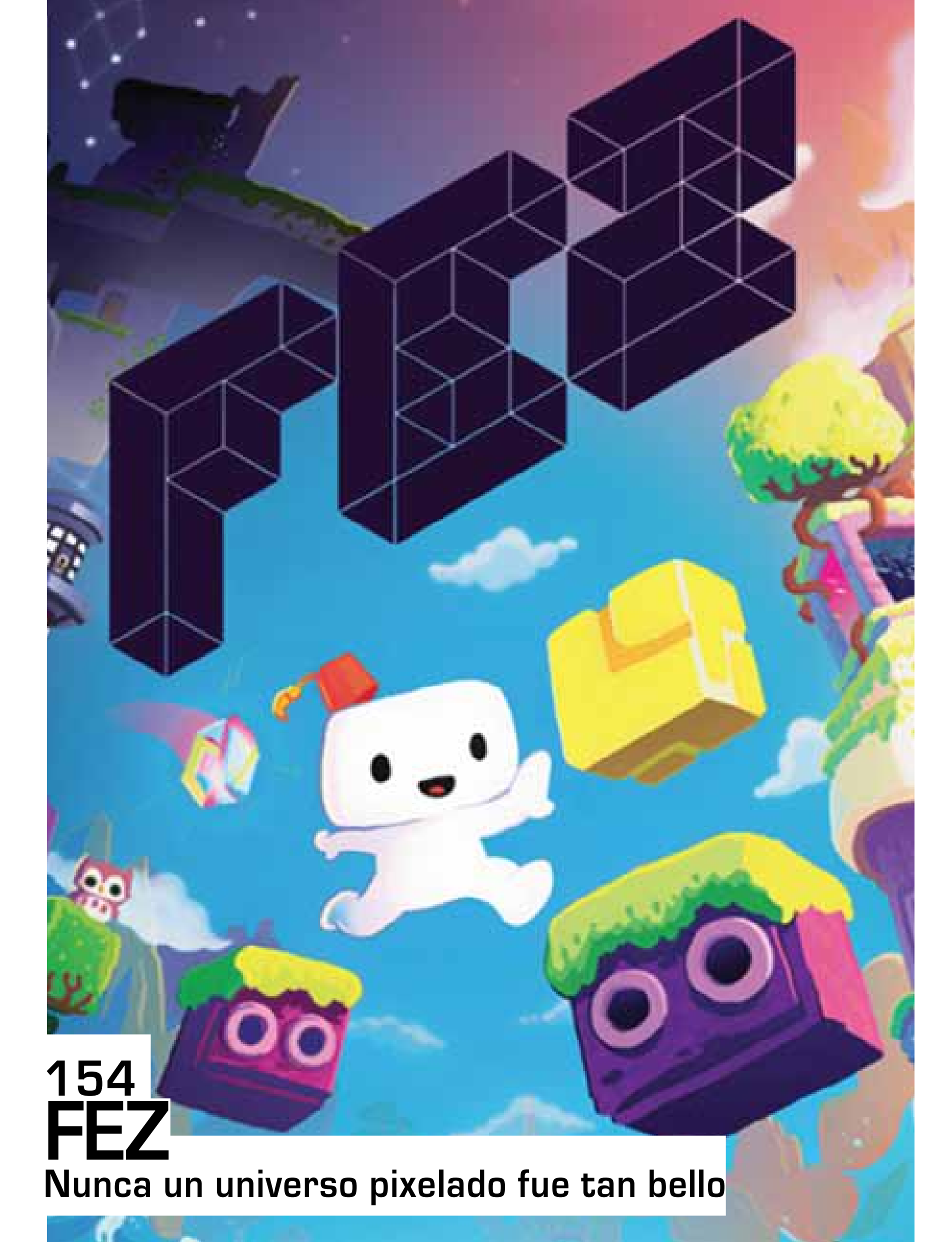




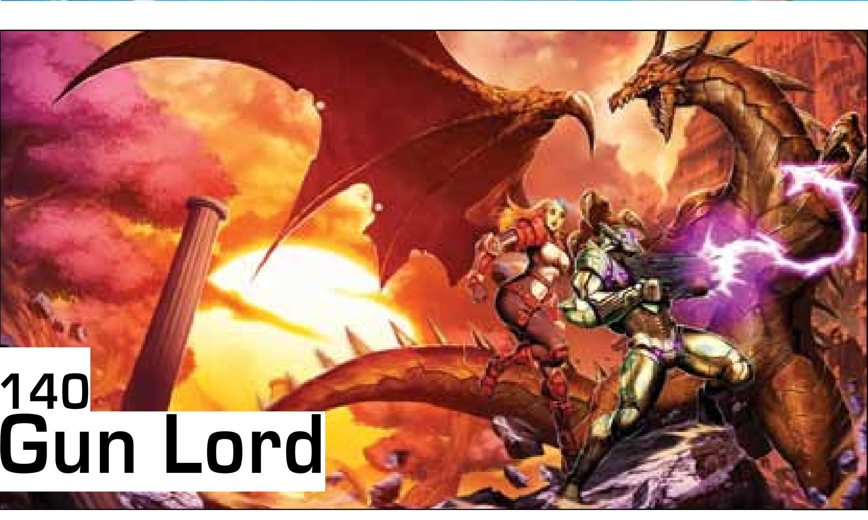




REVIEWS



154
FEZ
Nunca un universo pixelado fue tan bello

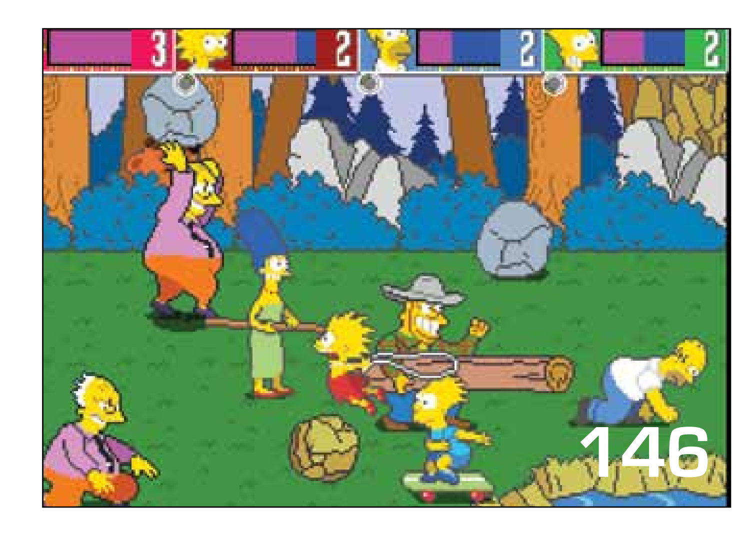


140
Gun Lord

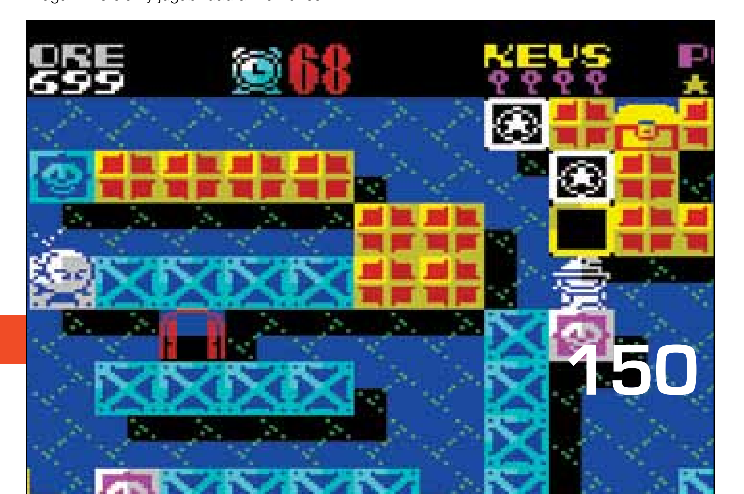
NeoGeo en el candelero. El juego de NG:DEV.Team vuelve a colocar al vetusto sistema de SNK en primera plana con un arcade plataformero y de acción espectacular. Con algunos problemillas, sí, pero que en parte se han paliado gracias a la salida de un parche. ¡Esperamos con ansias la versión para Dreamcast!







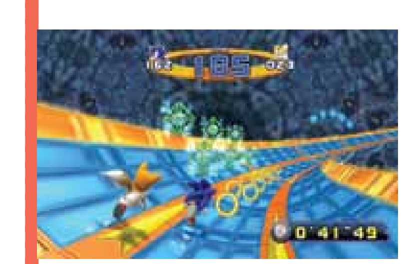
Gran conversión. Majikazo fue hace unos años uno de los mejores juegos para MSX, y lo cierto es que la nueva conversión para Spectrum no le va a la zaga. Diversión y jugabilidad a montones.



LOADING No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Crusader (8), USAS (52), Chase HQ (56)...

"Select Stage"

Sonic no termina de arrancar...



El erizo azulón llega por partida doble a las páginas de RetroManiac en este número, pero con resultados diferentes. Mientras que la conversión desde Mega CD resulta ser un trabajo excelente y cuidado, con solo el mimo que saben darle a la mascota de Sega los propios fans (de hecho el origen de la conversión es cosa de uno de ellos), el segundo episodio de Sonic 4 no ha merecido la misma atención ni esfuerzo por parte de los mandatarios de la desarrolladora nipona. ¿Qué es lo que pasa en el seno de Sega? Sonic Generations (RetroManiac 5) fue un ejercicio introspectivo genial en el que el Sonic Team dio el callo y mezcló sabiamente lo mejor del universo actual y el sabor a añejo de los títulos clásicos, dando como resultado un título notable a años luz de lo que estábamos acostumbrados de un tiempo a esta parte. El primer episodio de Sonic 4 nos dejó con un sabor agridulce, y su secuela parece ser un paso atrás. Sega se empeña en decirnos que ha escuchado a sus seguidores, que ha aplicado todo lo que pedían en el juego, que las físicas y los controles son los que deben ser, que se ha incluido a Tails, incluso que permite cierta interacción al modo de Sonic & Knuckles, pero por el camino se ha quedado el diseño de niveles ingenioso de los 16 bits, las músicas que se graban en nuestra cabeza y en definitiva la diversión. Lo malo de todo esto es que no sabemos si Sega querrá o tendrá tiempo de recapacitar y sacar un producto que realmente le haga justicia a su personaje fetiche, ya que por ahora van tropecientas propuestas fallidas y puede que las ganas empiecen a fallar.

De todas formas hay mucho más donde escoger en este número. El Spectrum sigue más vivo que nunca con Majikazo o Maritrini por ejemplo, NeoGeo vive una renovada juventud gracias a juegazos como Gun Lord, los pequeños juegos independientes como DustForce suponen un soplo de aire fresco a la actualidad, y las plataformas de descarga digital se nutren con títulos como Mighty Switch Force para 3DS, Shank 2 o Botanicula, una delicia audiovisual de Amanita. El sector aventurero también puede estar tranquilo, James Peris, obra de españoles, recupera el espíritu gamberro de las aventuras de Sierra con un planteamiento similar a los juegos de Lucas con sabor castizo, ¿Qué más podemos querer?

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante "moneda virutal", así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta "terrenal", que es la que de verdad cuenta:

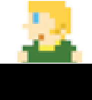
100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network






Gun Lord



¿Neo Turrican?

información

sistema: NeoGeo, Dreamcast
origen: Alemania
publica: NG:DEV.Team
desarrolla: NG:DEV.Team
lanzamiento: Abril 2012
género: Run'n Gun
jugadores: 1
precio: Variable (439 € - 32 €)

más

Gun Lord transcurre en el mismo universo que en el juego anterior del equipo de desarrollo alemán, Last Hope. Mucho del estilo gráfico y diseño general os recordará al shooter de 2006 que también apareciera en NeoGeo CD. Incluso comparte uno de los escenarios, el planeta Kairos II, y por supuesto personajes. En cuanto a la historia, Gun Lord nos sitúa en un universo paralelo. Nuestra misión como Gordon Gaiden será rescatar a nuestra mujer, Vanessa, a la sazón piloto de la nave Z42-Warpstar, y que ha caído en un sistema lejano. Un guión típico pero que no desentona con el resto del juego.

Desde que aparecieron las primeras pantallas e información sobre Gun Lord, el último proyecto del NG:DEV.Team, estaba claro que la inspiración y tipo de juego nos llevaban hacia un clon del genial Turrican, y así ha sido, el juego que podría haberse llamado tranquilamente 'Neo Turrican' ha caído en nuestras manos y lo probamos mientras esperamos a que aparezca la versión más asequible para Dreamcast.

La verdad es que no hemos podido permitir la compra del cartucho original para MVS valorado en unos 320€, así que nos hemos conformado con unos días de partidas continuas, suficientes para contaros como es este estupendo plataformas con aires europeos e influencias amigueras de los 90. Lo primero que destacan en Gun Lord son sus magníficos gráficos, dotados de un gran número de planos de scroll que os recordarán a Shadows of the Beast por su suavidad y multidireccionalidad, aunque también al propio Turrican, del que recoge algo más que sus diseños entre mecánicos y orgánicos, paleta saturada y escenarios variados. Los sprites de los enemigos y nuestro protagonista están excelentemente animados, con un gran número de frames, y la mayoría de los bosses que hemos visto hasta ahora (lo sentimos, no hemos llegado al final), son impresionantes, coloristas y poco menos que deudores de toda una tradición de orgías en 2D impuesta por SNK en los 90.

El diseño de niveles, parte importante en un juego de este estilo, es lo suficientemente variado y amplio como para que no nos pasemos el juego a las primeras de cambio, aunque también es cierto que existen desequilibrios importantes en su longitud y dificultad. El primer nivel por ejemplo, sorprende mucho por su desarrollo y una sorpresa que os aguarda más o menos a mitad del mismo, el segundo es una fase tipo shooter horizontal en el que manejaremos una nave algo sosa si exceptuamos el enfrentamiento con el jefe final, y el tercero contiene uno de los niveles más largos que hemos jugado nunca en este tipo de títulos. Algunos de estos detalles han sido ajustados en el parche lanzado hace poco, por cierto, al igual que se ha aumentado la dificultad en los enfrentamientos con los jefes finales, algo sencillos por lo visto, y en incorporar nuevos patrones de movimiento tanto en ellos mismos como en las naves del segundo nivel. Por cierto, el disparo giratorio también ha visto modificado su potencial, excesivo en la versión original, haciendo que el juego sea más difícil. Todo esto no lo hemos podido comprobar de primera mano, ya que el juego que hemos probado había sido 'parcheado' a esta última versión.







Bosses que quitan el hipo. Echadle un vistazo al 'mostrenco' de más arriba. Luego la verdad es que no resulta tan duro como aparenta, pero no digáis que su presencia no es cuanto menos inquietante. En la primera versión del juego, precisamente la lucha contra estos jefes finales fue criticada por anodina y falta de intensidad, algo que se ha arreglado en cierta medida con el parche aparecido hace unas semanas.



Gráficos espectaculares. Aún sin olvidar que se trata de un juego para Neo Geo, hay que reconocer que el diseño general luce fantástico y que la variedad en los fondos de los niveles son un aliciente para continuar avanzando.





Dos modos de juego muy diferentes.

Tenemos que agradecer al equipo de desarrollo además la inclusión de dos modalidades de juego totalmente opuestas en Gun Lord. Por un lado tenemos el modo arcade, más complicado debido a la limitación en tiempo, ausencia de vidas extra a no ser que encontremos todos los diamantes morados que pululan por los niveles, y algún que otro incremento en la dificultad general. Reservado para auténticos fieras de la memorización y habilidad con el mando. El otro modo, más 'consolizado' por así llamarlo, se denomina 'original' y nos propone una experiencia más suave y amigable, cercana a la que podríamos tener en un típico run'n gun de los años 90 para Amiga o Megadrive por ejemplo. En este modo no existe el límite de tiempo, encontrar vidas extra es más sencillo y las continuaciones nos llevan a un sitio cercano a nuestra muerte en lugar del principio del nivel como ocurre en 'arcade'.

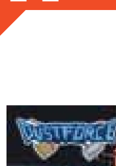
Jugablemente tampoco desentona. Tenemos dos botones para disparar y otro para salto. Un arma es de tipo ampliable y modificable, y otra nos permite lanzar una especie de rayo giratorio, exactamente igual que en Turrican. Por supuesto nos podremos convertir en bola con la que minar literalmente el suelo moviendo simplemente hacia abajo el joystick y apretando el botón B, y la combinación sabia de armas y situaciones peliagudas hará que el juego incorpore cierto elemento estratégico. La mayor parte del tiempo nos encontraremos lidiando con los enemigos, explorando las grandes áreas del juego y corriendo de un lado a otro. La acción es continua ¡y apenas tendremos momentos de respiro!

No hemos comentado aún la banda sonora, y es que resulta ser un trabajo magnífico, en la línea impuesta por los juegos anteriores de la desarrolladora alemana y que os recordamos que se podrá adquirir en la tienda oficial. Son ritmos electrónicos casi siempre algo pausados y melancólicos, muy en la línea de Turrican, y aunque en ocasiones la contundencia sube algunos enteros, la mayoría de las veces ambientarán los niveles de forma excepcional sin distraernos de nuestro cometido.

En definitiva Gun Lord es un gran juego, que os recordará irremediablemente a Turrican por causas obvias. Dotado de una gran realización técnica, y una vez pulidos esos fallos iniciales mediante el último parche, es sin duda uno de los mejores juegos 2D que nos hemos echado a la cara en los últimos tiempos. Lo negativo es su alto precio para NeoGeo, aunque afortunadamente contaremos con diferentes versiones para Dreamcast a un precio mucho más asequible y acorde con el resultado final.


4/5

Uno de los mejores 'Run 'n Guns' que hemos podido disfrutar últimamente.



Dustforce

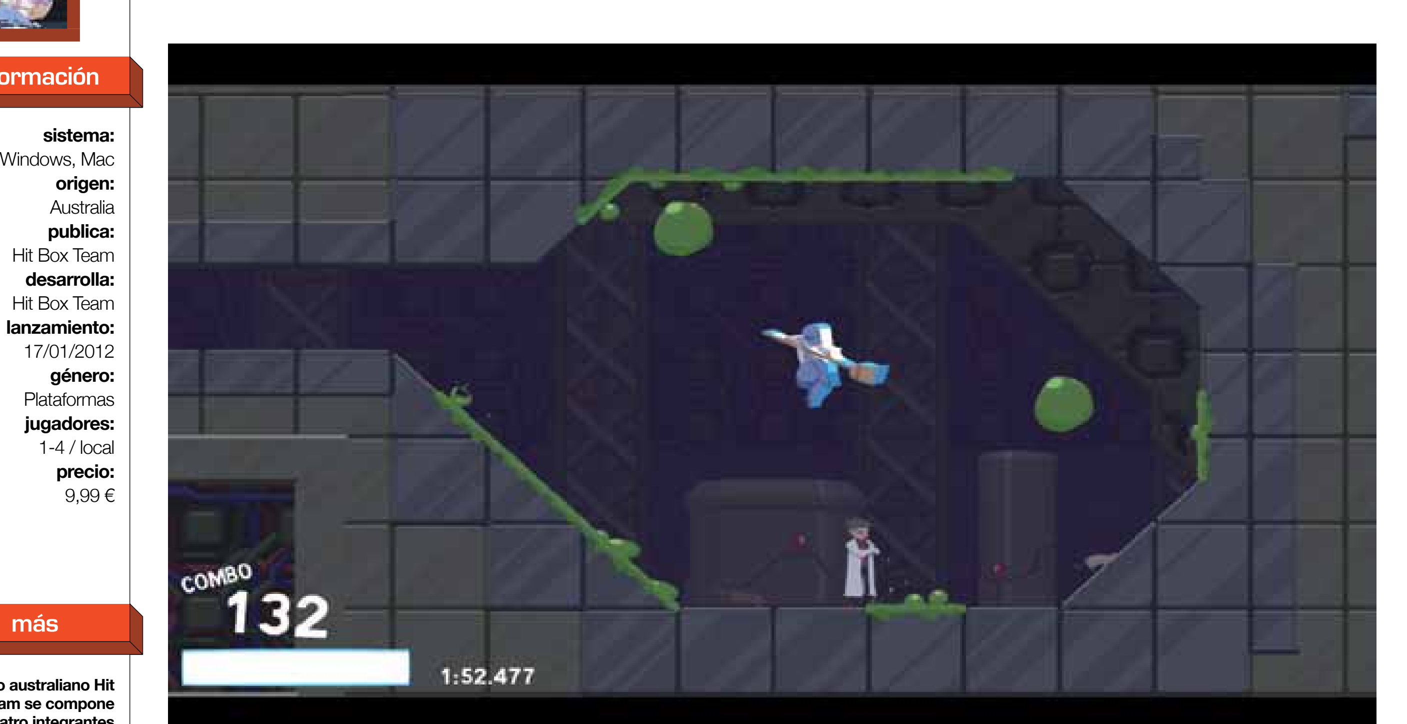
¡Limpiar nunca fue tan divertido!

información

sistema:
Windows, Mac
origen:
Australia
publica:
Hit Box Team
desarrolla:
Hit Box Team
lanzamiento:
17/01/2012
género:
Plataformas
jugadores:
1-4 / local
precio:
9,99 €

más

El grupo australiano Hit Box Team se compone de cuatro integrantes y se han atrevido a seguir la estela que inició Super Meat Boy pero aportando nuevas ideas.
El premio que ganaron en la Game Developers Competition de 2010, dentro de la famosa Game Developers Confference, les valió para comprar el equipamiento y los recursos necesarios para llevar el juego al circuito comercial. 100.000 dólares dan para mucho, ¿verdad?



En Dust Force encarnamos a un barrendero con la misión de limpiar el mundo de suciedad, eso sí, con estilo.

Con este original planteamiento nos encontramos con un plataformas 2D muy exigente en el que la precisión juega un papel muy importante. Y es que para poder progresar en el juego deberemos pasarnos los niveles al 100%, sin dejar ni una pelusa y encadenando escobazos ya que solo así conseguiremos llaves que nos irán desbloqueando niveles más complejos. Además, uno de los grandes atractivos del juego es poder comparar nuestra 'carrera' con la de otros jugadores del mundo que ya la hayan finalizado con éxito y así 'picarnos' en batir los mejores tiempos de cada nivel.

El control de Dust Force es su punto fuerte y es que está pulido como pocos. Una vez consigamos hacernos con todos matices, lograremos una fluidez de movimientos casi hipnótica. Es increíble pasarse un nivel del tirón sin apenas tocar suelo. Eso sí, dejando de lado los primeros niveles la cosa se complica y al abrir las puertas de llave dorada nos encontraremos retos pensados para los jugadores más 'hardcore'.

El mapa principal está hecho de una sola pieza y dividido en zonas bien diferenciadas, todas ellas llenas de puertas que conectan los distintos niveles hasta alcanzar las 50 fases. Antes de cada partida podremos elegir a uno de entre los cuatro protagonistas disponibles, cada personaje con algún atributo potenciado (mayor velocidad, salto extra…).

El juego cuenta con un modo multijugador en el que podremos competir en un escenario cerrado hasta cuatro jugadores, con la gran pega de que solo de manera local. A estas alturas es extraño que no se incluya un modo online y se echa demasiado en falta. En esta modalidad una parte de los jugadores llevarán a un antihéroe que en vez de limpiar, se encargará esparcir suciedad allá por donde pise mientras el bando rival se desvive por limpiarlo todo.

Recientemente se ha liberado el editor de niveles que incluye un pequeño manual para dominarlo y poder crear nuestros propios niveles de una manera muy visual. Además, la imaginación de los jugadores es deliciosamente impredecible por lo que hay juego y suciedad, para lustros.

Gráficamente luce muy bien siendo en las animaciones donde más sorprende y con un acertado aspecto 'cartoon' que no deja indiferente. Dust Force es sin duda un juego que merece mucho la pena. Tiene un control exquisito que nos hará disfrutar una vez lo dominemos, la música que nos acompaña es increíble pero por contra, los últimos niveles son exageradamente difíciles y el multijugador es solo local. Ahora queda esperar a ese prometedor editor de niveles que seguro que alarga la vida de este original título.

4/5

Un juego muy original y un control que aporta momentos únicos.

Shank 2

¿Más de lo mismo? ¡Sí, por favor!



información

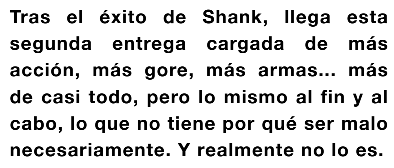
sistema:
XBLA/PSN/PC
origen:
Canadá
publica:
Electronic Arts
desarrolla:
Klei Entertainment
lanzamiento:
Febrero 2012
género:
Beat'em Up
jugadores:
1 (2 en modo Survival)
precio:
9,95 €

más

La secuela de Shank, aquel título que nos sorprendiera hace relativamente poco tiempo, transcurre justo después de la precuela.
Resulta que cuando vuelve a su hogar, nuestro personaje descubre que su maestro ha fallecdo, y que un régimen militar cruel y sin escrúpulos se ha hecho con el control atenazando a la población. ¡Es hora de venganza!

Tras el éxito de Shank, llega esta segunda entrega cargada de más acción, más gore, más armas... más de casi todo, pero lo mismo al fin y al cabo, lo que no tiene por qué ser malo necesariamente. Y realmente no lo es.

Shank 2 es un juego ideal para descargar sobre él todas las frustraciones de nuestra vida diaria, y no necesita marcar grandes diferencias respecto a otros juegos del género para convertirse en un gran título. En tiempos en los que parece que el argumento deba ser la piedra angular sobre la que gire la grandeza de un videojuego, Shank 2 da el machetazo sobre la mesa y nos recuerda que es el factor de "juego" lo que ha llevado a la industria hasta donde está. La historia aquí es una mera excusa para ponerse a destripar enemigos. Buena prueba de esto es que ni siquiera se han tomado la molestia de traducir el juego al castellano. Tanto doblaje como textos de menús están en inglés, y tampoco hay subtítulos. Sin duda un punto negativo. Pero lo positivo es la cantidad de armas y animaciones que se ponen a nuestra disposición, y las carcajadas que nos harán soltar. En Shank 2 podemos coger un palo como arma, agarrar a un enemigo, meterle el palo en la boca y atravesarlo con él de una patada. Puro amor. ¿Quién puede preferir una buena historia?. À esto le añadimos un precio muy goloso, más barato que la primera parte, y el resultado que nos da es un juego al que se le pueden sacar muy pocas pegas y que tiene un carácter desestresante a considerar.

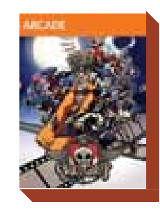


Combos para todos. Como en la primera parte, nuestro personaje puede realizar un buen puñado de movimientos encadenados para acabar con sus enemigos, más sencillos ahora gracias a la mejora de los controles.

4/5

Brutal y divertido como él solo. Muy recomendable a poco que la acción sea lo tuyo.





información

sistema: PSN, XBLA
origen: Estados Unidos
publica: Autumn Games/Konami
desarrolla: Reverge Labs
lanzamiento: 22/05/2012
género: One vs One
jugadores: 1-2
precio: 14,99 € / 1200 MP

otros

La historia de Skullgirls nos sitúa en un imaginario reino llamado Canopy, donde existe un artefacto llamado Skull Heart con el poder especial de otorgar un deseo a toda chica que lo encuentre. Lo malo es que si la chica que lo encuentra no es pura de corazón, el objeto se volverá contra ella reclamando su alma y transformándola en un monstruo de enorme poder conocida como Skullgirl.

Controlando a una de las personajes del juego, nuestra misión será la de encontrar a esta última Skullgril y acabar con ella según nuestras motivaciones (explicada mediante diálogos y escenas intermedias entre los combates).



Skullgirls

Las chicas también pegan fuerte

Fue anunciado como el nuevo valedor de los juegos de lucha, el título que revolucionaria de alguna manera un género apalancado en los grandes, tipo Street Fighter o KOF, dispuesto a servir como experiencia lúdica tanto a jugones curtidos en estas lides como los novatos que desearan probar las mieles de la lucha bidimensional de toda la vida... Quizás demasiadas pretensiones para el primer juego de este joven estudio de desarrollo...

Las premisas eran más que halagüeñas, todos nos hemos visto desbordados por algún jugador que nos pegaba auténticas palizas en Street Fighter II por el mero hecho de conocerse mejor los combos o tener los dedos más sueltos, mientras que nosotros tratábamos de responder aporreando el mando rezando porque nos saliera algún ataque especial que diera fin a semejante paliza. Así que, ¿un juego que sirviera a esos usuarios más torpes y menos aventajados, pero también a los que se dejan las yemas de los dedos en los campeonatos internacionales? ¡Me apunto!

Que detrás de la propuesta estuviera el famoso Mike Zaimont no podía ser mejor señal. Este tipo es un experto en juego de luchas, uno de esos curtidos jugones de los que hablábamos antes que se ha metido a diseñador. Con su experiencia y años de 'rounds' quien mejor que él para sentar las bases de lo que debería ser un juego asequible y el prototipo a utilizar en torneos de lucha. Junto a él un grupo talentoso de desarrolladores y artistas capitaneados por Alex Ahad que han dado forma a un mundo curiosote inspirado en el art decó y los años 50 y unos personajes algo extravagantes y quizás faltos de pegada que no terminan de mezclarse bien con el resto debido a su apariencia anime. El sonido y la banda sonora por su parte son correctos para nada espectaculares. Ritmos tipo jazz más bien tranquilos, suenan a un volumen contenido y en nuestra opinión carecen de la contundencia necesaria para un juego teóricamente rápido y furioso.

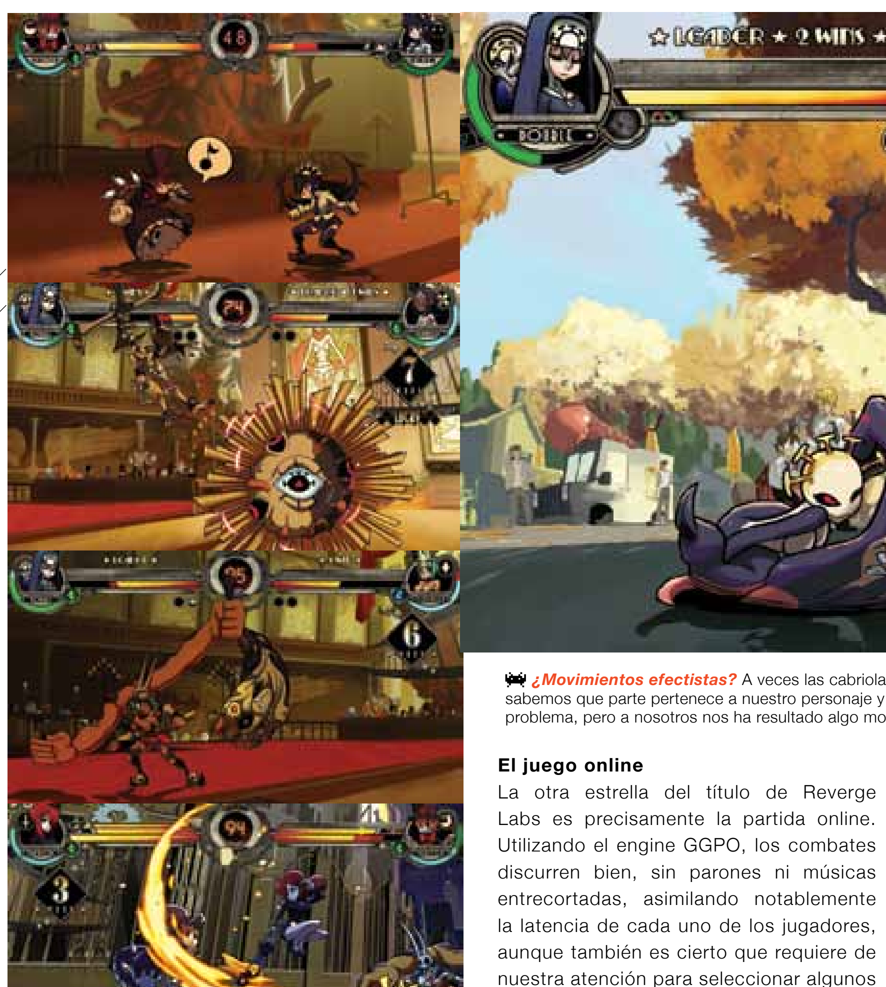
La jugabilidad es lo que cuenta

La tan cacareada mecánica del juego si que es verdad que sobresale por encima de la superficie de Skullgirls. Aquí no existen combos infinitos, la IA de los personajes manejados por la CPU es más que interesante, los controles basados en seis botones, responden sabiamente, casi intuyendo que técnica queremos realizar, y el tutorial de aprendizaje es simplemente excepcional, una biblia de referencia para los juegos de lucha, siempre y cuando exceptuemos la inexplicable ausencia de un listado con todos los movimientos. Que podamos luchar a nuestro gusto, en solitario o formando equipos de dos o tres personajes sin desequilibrar los combates, el elaborado sistema de combos, la inclusión de atajos y llamadas de nuestros compañeros en pleno combate a modo de asistencia y las técnicas tipo 'super' demuestran el interés volcado por los diseñadores en estos aspectos. Los ocho, escasos por otro lado, personajes de Skullgirls no muestran diferencias reseñables, y no hay uno que destaque sobre el resto, aunque para los tiempos que corren se nos antojan decididamente muy escasos. Terminar el modo principal del juego, la historia, es cosa de decisión y empeño, y en el que sólo nos veremos realmente frenados con el boss final. Sólo nos quedaría el entrenamiento y una especie de desafíos algo descafeinados. Mucho nos tememos que las posibilidades del juego se abrirán por medio de los temidos DLC, tanto en nuevos personajes descargables como en posibles modalidades.





Como en Street Fighter II. Que solo contemos con ocho luchadoras de inicio parece indicar que Reverge Labs se está guardando algunos diseños para más adelante, quien sabe si en forma de DLC o directamente en una expansión, tan de moda últimamente en los juegos de Capcom.



¿Movimientos efectistas? A veces las cabriolas de las luchadoras son demasiado ambigüas, no sabemos que parte pertenece a nuestro personaje y que parte no. Para algunos jugadores esto no será un problema, pero a nosotros nos ha resultado algo molesto.

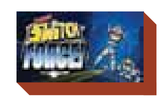
El juego online

La otra estrella del título de Reverge Labs es precisamente la partida online. Utilizando el engine GGPO, los combates discurren bien, sin parones ni músicas entrecortadas, asimilando notablemente la latencia de cada uno de los jugadores, aunque también es cierto que requiere de nuestra atención para seleccionar algunos valores dependiendo de la calidad de nuestra conexión. De todas formas esto no quita que en Internet sólo dispongamos de combates rápidos uno contra otro con ranking, y combates entre dos jugadores sin clasificación. Punto. Para un juego que se supone va a ser el paladín de los torneos de la lucha one vs one se nos antoja poco menos que insuficiente.

Para terminar, Skullgirls es un título notable pero que no llega hasta donde nos querían hacer creer sus diseñadores. Es una buena opción a los pesos pesados del género, recupera la esencia de los títulos en 2D y ciertamente se deja jugar, pero derrotar a nuestros contrincantes es complicado, el estilo gráfico discutible y algunos bugs que se han ido descubriendo bastante molestos. Como opera prima la prueba está superada, pero esperábamos más de estos chicos...

3/5

Una alternativa sólida a Capcom y SNK del que podría haberse sacado mucho más jugo.



Mighty Switch Force



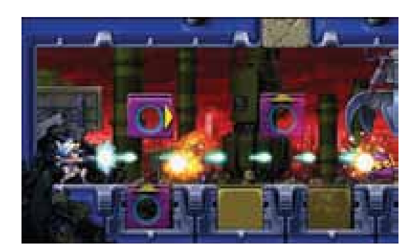
Bloques con profundidad

información

sistema: 3DS
origen: Estados Unidos
publica: Wayforward
desarrolla: WayForward
lanzamiento: 22/12/2012
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 6 €

Wayforward se está haciendo poco a poco un hueco en nuestros corazones gracias a su empeño de mantener una tradición en el desarrollo de los videojuegos más o menos clásico que nos encanta

Su última producción en aterrizar en la e-shop de Nintendo 3DS es una especie de plataformas con altas dosis de puzzles que nos pondrá a prueba, que resulta bastante divertido y que además viene acompañado de un apartado técnico más que notable. En Mighty Switch Force encarnaremos a una especie de policía robot del futuro cuya misión es la de encontrar a las seis Hooligan Sisters y meterlas entre rejas. Obviamente atraparlas no será nada fácil ya que se esconden muy bien en los diferentes escenarios del juego, así que nuestra tarea consistirá en descubrirlas a través de 16 misiones, pillarlas in fraganti y enviarlas directamente a Sin-Sin. Nos enfrentaremos a cientos de plataformas, algunos disparos y sobre todo muchos bloques con diferentes comportamientos y que obedecerán a la pulsación de un botón en la consola. Sobre estos bloques y nuestra interacción con ellos recae la mayor parte del aspecto jugable del juego, lo que le da un aire más de puzzle en comparación por ejemplo con Shantae. Gráficamente Mighty Switch es muy agradable, con diseños marca de la casa pixelazos, fondos detallados y unas buenas animaciones, y la música, de corte electrónico, es perfecta para la ambientación futurista del juego. De lo mejorcito que encontraréis en la plataforma digital de 3DS.



¡Acaba con todos ellos!. Imprescindible el carnet de manipulador de robots de carga

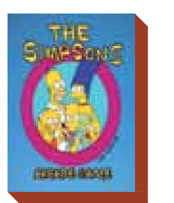




3/5

The Simpsons Arcade Game

Multiplícate por cero



información

sistema: PSN, XBLA
origen: Japón
publica: Konami
desarrolla: Konami / Backbone Entertainment
lanzamiento: 02/03/2012
género: Beat'em Up
jugadores: 1-4
precio: 9,95 € / 800 MP

Valorar en pleno 2012 un juego de 1991 no es tarea sencilla. En 21 años el mundo del videojuego ha cambiado mucho, muchísimo. Para ser justos con él es necesario haber vivido aquella época, pero sin dejarse llevar por la nostalgia.

No sería la primera vez que intentando aconsejar a jugones más jóvenes dejemos que nuestros recuerdos primen sobre cómo puede ser visto el juego hoy en día. Pero ¿cómo contentar al mayor espectro posible de edades?. Bien, vamos a intentarlo. 'The Simpsons Arcade Game' es sin duda un juego imprescindible para todo fan de la familia más famosa de Springfield. No en vano, y a pesar del paso de los años, sigue siendo el mejor juego jamás realizado sobre la popular serie de Matt Groening. El buen hacer de Konami en el género beat'em up también hizo acto de presencia en esta ocasión, como en tantas otras. En cuanto al juego en si, pocas pegas podemos poner. Pero claro, siguen siendo 21 años en los que este título apenas contó con un par de versiones domésticas (PC y Commodore 64). La idea de poder jugarlo en la actual generación de consolas es, a priori, más que apetecible. Sin embargo sacar el juego original, tal cual, sin mejoras gráficas que aprovechen nuestras pantallas HD (salvo un cutre filtro emborronador de pixels), parece más un acto de desidia que de homenaje a lo retro. Y por si fuera poco, el precio tampoco acompaña. ¿No se dan cuenta que llevamos años jugándolo a través de emulador?. Supongo que no les importa. Aprovechan el tirón de la franquicia entre el gran público y tira millas. Una gran oportunidad perdida.



Partidas a cuatro. Sin duda el mejor aliciente de este arcade clásico es la posibilidad de repartir tortazos con otros tres amigos. La capacidad de emular la recreativa original con cuatro mandos de Xbox es sinónimo de diversión asegurada, y poco importan los años que han pasado desde su lanzamiento original.



3/5

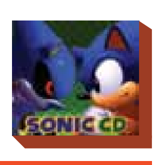




Gráficos de ayer. Los gráficos han sido mejorados, sin estropear el gran apartado artístico del juego original y la adaptación al formato panorámico, está realmente bien resuelta.

Sonic CD

Sonic Boom! Sonic Boom!



información

sistema: XBLA, PSN, iOS, Android
origen: Japón
publica: Sega
desarrolla: Sonic Team
lanzamiento: 14/12/2012
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 400 MP / 4,49 € 3,99 €

La mascota de Sega ha protagonizado muchos juegos a lo largo de su historia, pero pocos son los agraciados con el coronamiento de mítico o el mejor juego de la saga. Del juego de Sonic que os voy a hablar hoy, es uno de los elegidos, incluso se podría decir que es el Sonic más venerado por los fans de la mascota y el cual siempre aparece en las primeras posiciones en las listas de juegos favoritos de la saga.

Sonic CD tiene su origen en el Mega CD de SEGA, lanzado por el año 1991, en Japón, con el que hicieron uso del mayor espacio de almacenamiento del CD para mejorar la calidad de la música en los juegos o introducir FMV, con aquellas maravillosas intros a 15 Fps que nos maravillaron a todos. Sonic CD fue lanzado dos años después, en 1993. Hacía uso de este FMV para mostrarnos en su inicio una majestuosa introducción de animación tradicional, que por suerte se ha conservado y mejorado para esta nueva edición.

Ahora nos llega Sonic CD en una versión remasterizada, mejorada para las pantallas planas de hoy en día y con algunas mejoras en los efectos gráficos, pero en esencia sigue siendo el mismo Sonic CD de siempre, por lo que sigue conteniendo todo su toque de genialidad que tanto gustó en su día. Sin duda un juego que todo fan del erizo debería probar, si no lo ha hecho ya en su versión original y que a los que ya conocíamos nos encantará volver a jugar de nuevo, ya que la magia del disco original se conserva en esta nueva edición o remasterización.

Otro de los apartados que también siguen igual que siempre es el jugable. Seguiremos controlando a Sonic con un solo botón de salto y con la cruceta para controlar los movimientos. También tendremos la posibilidad de provocar un acelerón pulsando abajo más el botón de salto, lo que nos ayudará a impulsarnos de manera más rápida, sin que tengamos que coger velocidad corriendo. Como curiosidad, podremos elegir el tipo de 'Spin-Dash', entre el que aparecía en Sonic 2, el original que usaba la versión japonesa de Sonic CD u otro que podíamos ver en la versión americana del juego, ya que este fue desarrollado por una empresa diferente a la versión de Japón.

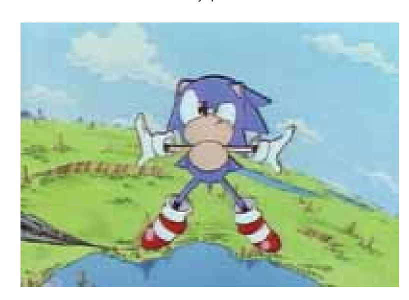
Gráficos adaptados

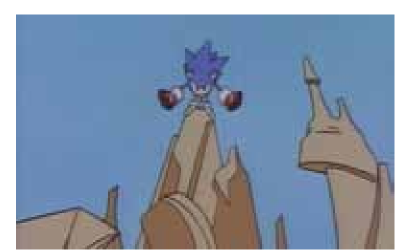
El apartado técnico se ha mejorado, usando un motor gráfico creado por un equipo de desarrollo indie, llamado Retro Engine. Podemos elegir la banda sonora que queremos escuchar durante el juego, incluyendo la genial 'soundtrack' de la versión japonesa. También tenemos la opción de desbloquear a Tails como personaje jugable y además como he comentado antes, entre los nuevos efectos gráficos está el nuevo formato panorámico para adaptarlo a los televisores de hoy en día y que le sienta como un guante.

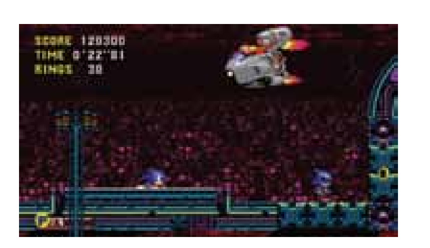
Sega ha apostado por esta nueva versión del juego y lo ha lanzado tanto en plataformas móviles como para las consolas de sobremesa PS3 y Xbox 360 – la que se analiza en este texto – llegándose a jugar de forma bastante satisfactoria en dispositivos de pantalla táctil.

Si sois fans del erizo, no debéis dejar pasar la ocasión de echarle el guante a esta entrega en formato descargable. Encontraréis un juego de plataformas mítico, de la gran SEGA, pero adaptado a nuestros tiempos, conservando todo lo mejor de su versión original e incluso mejorándolo.

Mítica intro. La introducción del CD original remasterizada en todo su esplendor. La música es la de la versión PAL/japonesa.









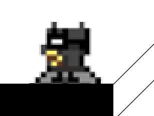
4/5

Si te gustan los plataformas, indispensable tanto si lo jugaste en su día, como si no.

más

El engine gráfico utilizado por Sonic CD es obra de un desarrollador indie. Llamado Christian Whitehead, y conocido también como 'The Taxman', Sega lo incorporó a su proyecto nada más enterarse de su existencia habida cuenta de los buenos resultados que ofrecía para trasladar juegos antiguos a sistemas modernos sin echar mano de emulaciones más o menos chapuceras. Whitehead no se limitó a importar los gráficos originales, sino que rehizo el juego completamente, lo que permite que el engine se adapte a prácticamente cualquier formato y sistema, incluso panorámico. Sega, ¡toma ota para futuras conversiones de tus éxitos de 16 bits!

Sine Mora



¿Es este el futuro de los matamarcianos?

información

sistema: XBLA
origen: Hungría/Japón
publica: Microsoft
desarrolla: Digital Reality/Grasshopper Manufacture
lanzamiento: 21/03/2012
género: Shoot'em Up
jugadores: 1
precio: 1200 MP

más

Sine Mora es un shoot'em Up que se sale de la tónica general, tanto estéticamente, como en el apartado jugable. Solo basta jugar una partida para darnos cuenta que desde la forma en que se nos cuenta la historia, hasta como transcurren los niveles, poco tienen que ver con lo que hemos visto anteriormente en los matamarcianos. La mecánica del tiempo y la forma en que somos relativamente invencibles, terminan por redondear una nueva forma de comprender este venerable género. Puede que los más puristas lo rechacen al principio, pero tras unas partidas rascaremos la superficie del juego y nos daremos cuenta que Sine Mora ofrece una de las mejores experiencias jugables del momento, acompañada por una realización técnica sobresaliente.



El género del Shoot´em Up está más de actualidad que nunca. No son pocos los recopilatorios que estamos recibiendo en Xbox 360 de juegos que vienen directos del arcade, con versiones mejoradas de los mismos.

Alguno también hemos tenido en formato descargable no hace mucho, como Trouble Witches Neo, del cual tenéis un análisis en RetroManiac 4. Pero Sine Mora es un tanto especial, ya que además de ser una versión única y exclusiva para la consola Xbox 360, éste tiene una mecánica un tanto diferente, que lo hace más especial.

Si hablamos de nombres, os puedo mencionar que tenemos a Goichi Suda como productor del juego y director de Grasshopper Manufacture – Shadow of Damned es una de sus últimas creaciones - a Theodore Reiker, director del juego, en el apartado sonoro al gran Akira Yamaoka, músico entre otras, de la gran saga de Silent Hill y también Mahiro Maeda – Evangelion – como diseñador de los jefes finales. Podemos decir que Grasshopper se ha encargado del diseño y el sonido del juego y Digital Reality ha sido el encargado del trabajo más manual o del más laborioso.

Tenemos los nombres sobre la mesa, pero, ¿y el juego? Sine Mora es un tanto especial, ya que además de ser un sólido matamarcianos, posee unas características que lo hacen diferente al resto de los juegos de este género. Sin duda su mayor virtud, además de los imponentes y bonitos diseños de escenarios y enemigos, es que se vale del tiempo para marcar nuestra vida en el juego. Con esto quiero decir, que aquí no tendremos contador de vida, ni muertes por impacto, más bien iremos perdiendo tiempo conforme recibamos balazos o golpes de nuestros enemigos y cuando lo agotemos es cuando terminaremos la partida. Podremos aumentar el marcador de tiempo eliminando enemigos, por lo que el reto del juego en realidad, es jugar y destruir todo lo mejor que podamos y con la mayor rapidez posible, si es que queremos sobrevivir.

También recibiremos ítems para aumentar o potenciar la nave que controlemos en ese momento y estos ítems los perderemos si recibimos algún impacto, aunque si somos rápidos podremos volver a recogerlos. Existe la posibilidad de ralentizar el tiempo, para poder esquivar de mejor forma las balas que inundarán la pantalla y cada nave tendrá una habilidad exclusiva.

Precioso mires por donde mires. El trabajo realizado por los artistas de Digital Reality es más que evidente, con un diseño de niveles muy variado y los bosses finales concebidos por Mahiro Maeda destacando sobre todo.







Mecánica accesible. Los disntitos niveles de dificultad y su concepción basada en el tiempo, hacen que Sine Mora sea un juego bastante asequible para el jugador medio, y aunque dominarlo, y pasarnos el modo 'experto' ya es harina de otro costal, la verdad es que todo tipo de jugador disfrutará con la experiencia.





Como os comentaba, tendremos diferentes naves dependiendo del nivel que juguemos, cada una con su piloto y éste a su vez tendrá su su propio pasado, ya que en Sine Mora, tendremos un modo historia, con sus diálogos y con sus cinemáticas 'ingame'. No es la panacea, pero sin duda proporciona algo más de profundidad. Además los diseños de los personajes, son muy originales.

No faltarán los diferentes modos extra, que podremos desbloquear según vayamos avanzando en el juego. Existen también dos niveles de dificultad. Para los más valientes podemos escoger el nivel 'Insane', autodescriptivo desde luego. El modo normal es más asequible. Por otro lado también podemos elegir el modo 'arcade', para no estar pendientes de la historia.

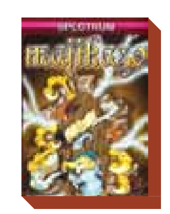
Si eres fan de este género, Sine Mora es tu mejor opción ahora mismo, aunque también es un buen juego para empezar a aficionarse. Sin duda, es una nueva forma de entender los matamarcianos gracias a su desarrollo, pero tampoco se quedan mal los apartados técnicos, sobresalientes. Una joya, desde luego.



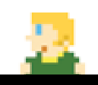
5/5

Sine Mora no debe faltar en el disco duro de tu Xbox 360



Majikazo



De profesión, mago

informacion

sistema: ZX Spectrum
origen: España
publica: Retroworks
desarrolla: Lemonize
lanzamiento: 04/05/2012
género: Acción-Puzzle
jugadores: 1
precio: 4 €/Gratis (descarga)
www.retroworks.es

Calentito desde RetroMadrid 2012 nos llega este divertido título en edición física. Conversión del juego para MSX publicado hace ya unos añitos, Lemonize se ha decidido a que los jugones de Spectrum disfruten con Majikazo como se merecen.

Y menudo 'regalo' oigan. Majikazo resulta ser un juego de acción con algo de puzzle tremendamente divertido y adictivo que nos recuerdan inevitablemente a grandes clásicos de la historia de los arcade como Pengo de Sega o quizás aún más al Toy Pop de Namco, una recreativa de mediados de los 80 con la que Magikazo guarda algunas similitudes, sobre todo en cuanto a su diseño y concepción.

Manejando a un aprendiz de mago tendremos que superar nivel tras nivel abriendo una serie de puertas. Para ello antes es necesario encontrar cuatro llaves diseminadas a lo largo de la fase y que suelen estar escondidas en unos cofres. Armados con un disparo podremos destruir los bloques que forman el escenario y abrir dichos cofres y otros bloques con el fin de obtener ítems especiales y las ansiadas llaves. Obviamente todo no iba a ser tan fácil, y es que para 'distraernos' de nuestro cometido tendremos que lidiar continuamente con los enemigos que pululan por la pantalla y que siguen diferentes patrones de movimiento. Chocar contra ellos supondrá la muerte inmediata y eliminarlos dependerá del ítem mágico que tengamos en ese momento.

La curva de dificultad y la jugabilidad es lo que más destaca en Magikazo. La finalidad real del juego es la de acabar con todos los enemigos de la pantalla, encontrar las llaves y continuar, y aunque podemos obviar el paso de los enemigos, el resultado no será tan divertido. El trabajo realizado por Lemonize es más que notable, ni los gráficos ni el sonido (en 48k) desagradan, pero es sobre todo la diversión del juego lo que más nos engancha. La dificultad por su lado está muy bien medida, siendo las primeras fases bastante sencillas pero complicándose todo a medida que avanzamos. Sin duda un juego divertido de mecánicas clásicas que le dan más vidilla si cabe a nuestro querido Spectrum.

4/5

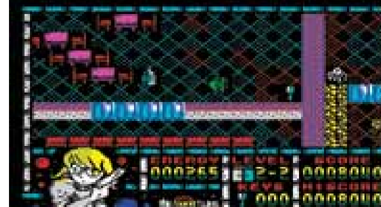


Maritrini, Freelance Monster Slayer

Eliminando zombies a gogó

información

sistema: ZX Spectrum
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: 26/01/2012
género: Arcade
jugadores: 1
precio: Gratis (descarga)
http://www.mojontwins.com/



Maritrini no es la chica feliz que todos esperábamos. ¿Una actriz joven venida a menos que se mete a destructora de bichos emulando cual personaje cinematográfico? Debía estar algo desesperada esta chica para meterse a cazavampiros cual Buffy 'superstar'...

Sin embargo, en el último juego de The Mojon Twins para Spectrum no tendremos a un 'ángel' que nos eche una mano y llevar a buen término nuestra misión, nos las tendremos que arreglar por nuestra cuenta, y ¡oh cielos!, parece que no va a ser nada fácil. Manejando a la chica de marras nos encontraremos en un juego que nos recuerda poderosamente a Gauntlet y toda su legión de clones. Podremos movernos y disparar en todas las direcciones y para avanzar será necesario recoger una serie de llaves que nos abran las puertas para acceder a nuevas zonas. El principal problema son los bichos, incansables y con mala leche, que aparecen en cantidades ingentes desde una especie de barriles de aceite al modo de 'regeneradores' de estos zombies malcarados y cuyo único objetivo es darnos caza. Cada vez que uno de estos seres nos toquen nuestra energía bajará, y si llega a cero… ¡kaput! Afortunadamente contaremos con un ítem especial, unas botellas de leche (imaginamos que proviene de la gran baja de los Mojones) que nos repondrá parte de nuestra energía tras beberla. ¿El objetivo? Sobrevivir, encontrar las llaves deambulando a través de los laberínticos escenarios y avanzar zona tras zona hasta superar los 20 niveles. Los gráficos, notables y agradables, ambientan cada una de las zonas en las que discurre el juego, pero sobre todo sorprenden por la cantidad de sprites en movimiento que podemos ver en ocasiones en pantalla y su scroll. A través del altavoz sonará una alegre musiquilla obra de Augusto Ruiz.

Maritrini se deja manejar de fábula, hay passwords larguísimos para apuntar y los errores que se detectaron al principio han sido subsanados. ¡De diez!


3/5

BloodRayne: Betrayal



Una vuelta de tuerca a la saga, con nueva estética y mecánica jugable

información

sistema: XBLA
origen: Estados Unidos
publica: Microsoft
desarrolla: WayForward
lanzamiento: 01/12/2012
género: Acción / Aventura
jugadores: 1
precio: 800 MP

Fuentes de inspiración Si te gusta la saga Castlevania, este juego puede llamar tu atención por su desarrollo y ambientación. Poco o nada queda del apartado jugable de las anteriores entregas.

Este nuevo episodio de BloodRayne, una saga que ha llevado el mismísimo Uwe Boll al cine, es una vuelta de tuerca a la saga que inició Terminal Reality en el año 2003 y que tuvo su secuela siguiendo las mismas pautas, tres años más tarde.

Ahora es cuando se le ha dado a la saga un lavado total de cara, acercando el juego al género 2D, que podemos ver en otra conocida saga de vampiros, como es Castlevania, con un sistema de juego que han adoptado tanto Castlevania como este BloodRayne, directamente de la saga Metroid.

El apartado artístico y jugable, es uno de los mayores cambios de esta nueva entrega, que hace a Betrayal tan diferente y lo único que nos recordará a las entregas anteriores, además de la protagonista – aunque aquí ha sufrido también cambios estéticos, por el estilo anime que tiene todo el juego - y los vampiros que encontraremos a lo largo de la aventura. El resto nada tiene que ver con la mecánica de los dos primeros juegos de la saga, aparte de tener que chupar la sangre a los enemigos para poder sobrevivir en ciertos momentos.

Nos desplazaremos a lo largo de un castillo y sus alrededores – otra similitud con Castlevania - con un diseño de animaciones muy cercano a los dibujos animados y que la propia WayForward dejó claro que se le da bastante bien en 'El Intrépido Batman', juego con apariencia muy similar, que desarrollaron para DS y Wii, siendo esta última la que más parecido tiene en cuanto a sistema de animaciones de los personajes con el que comento en este análisis.

Todo en Betrayal es muy de la vieja escuela, tanto la mecánica, como el apartado gráfico, como su elevada dificultad, que obliga a aprenderse bastante bien todos los movimientos de la protagonista, para poder derrotar a los, no tantos, diferentes tipos de enemigos que encontraremos, a lo largo de los 16 episodios que comprenderá la aventura.

Poco más nos ofrece el juego además del modo principal, porque no incluye ningún modo oculto a modo de extra, ni ningún tipo de modo diferente, más allá del principal o modo historia. Aunque éste tiene una dificultad bastante alta y obligará a repetir algunos niveles para poder obtener más poderes para nuestra protagonista. Aun así todo se queda bastante escaso y los fans de la saga no van a encontrar el juego al que habían jugado anteriormente, ya que se inclina totalmente a otro tipo de juego y género, nada malo por cierto, es diferente al resto, nada más.



Los amantes de los buenos juegos en 2D pueden encontrar aquí un gran desafío. No deja de ser un juego recomendable y que puede llegar a ser bastante divertido, gracias al sistema de combate tan difícil de dominar y a la vez tan placentero si consigues dominarlo.

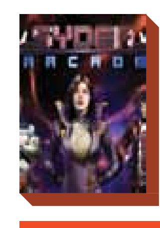

3/5

Un giro total a la saga BloodRayne, con un sistema de juego muy de la vieja escuela.

más

Este es un novedoso episodio de la saga BloodRayne, que tuvo sus inicios allá en el año 2003 y que ahora da el salto a otro género totalmente diferente. Las sabias manos de WayForward a la hora de hacer juegos con desarrollo típicamente bidimensional, han reconvertido la serie de los vampiros en un título de acción plataformera en la lína de Castlevania, pero más rápido, menos inspirado y con evidentes dosis de menor exploración. Estos últimos años están siendo realmente productivos para el pequeño estudio califorrniano, con más de una decena de títulos publicados, un tercio del catálogo completo de WayForward.





información

sistema: Windows, Mac
origen: Italia
publica: Studio Evil
desarrolla: Studio Evil
lanzamiento: 09/04/2012
género: Shooter
jugadores: 1
precio: 5,99 €

otros

Studio Evil es una pequeña desarrolladora afincada en Italia cuyo primer gran proyecto es precisamente Syder Arcade. Concebido como un matamarcianos que recoge el testigo de aquellos shooters de los 90 tan temibles, Syder Arcade explota la vena de la acción atrayendo así a un gran número de jugones. En realidad se supone que funciona como precuela de Syder universe, un juego de mayores proporciones que está en desarrollo actualmente y que mezclará el rol y la acción cooperativa en el mismo universo que Syder Arcade.



Syder Arcade

Matamarcianos de la vieja escuela

Hacía tiempo que no probábamos un juego como Syder Arcade. Inspirado en clásicos del Commodore como Uridium, el shooter de los italianos Studio Evil conjuga de forma notable dificultad, acción y el gusto por no dejar de apretar el botón de disparo.

La historia nos sitúa en un mundo futuro con una situación no muy diferente a la que vivimos en la actualidad. La Tierra está en decadencia debido a los continuos enfrentamientos por problemas políticos, mediambientales y la crisis económica. Las grandes empresas privadas controlan la tecnología y son las únicas que sacan beneficios de toda esta situación, pero la falta de materia prima obliga a buscar recursos en el espacio exterior y comienza una nueva era de colonización en el sistema solar, nuevos mundos independientes y futuros enfrentamientos debido al afán bélico de las grandes corporaciones. Edmund Alisade, un visionario líder de la nación Ephestus, decide ir más allá hasta los confines del universo donde encuentra un planeta similar al a Tierra habitable fundando una nueva colonia próspera y saludable, Miza, pero claro, la paz en los videojuegos no existe y pronto comienzan los problemas...

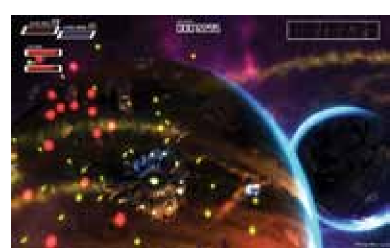
La historia, que nos recuerda a aquellas largas descripciones de las contraportadas de nuestras cintas de Spectrum para imaginarnos la situación, es simplemente un pretexto para ponernos a los mandos de una de las tres naves con diferentes características que tendremos a nuestra disposición y disparar sin parar a todo bicho que se nos ponga por delante. En Syder Arcade disfrutaremos de dos modos de juego, una campaña y un modo supervivencia. El primero constará de seis largas misiones espaciales, y el segundo nos enfrentará directamente al infierno. La mecánica es sencilla. En niveles de scroll horizontal podremos desplazarnos a nuestro antojo recorriéndolos y acabando con las oleadas de enemigos que vayan apareciendo. Para ello contaremos con un disparo normal, uno especial y la posibilidad de cambiar de dirección en cualquier momento a-la-Uridium. Al derrotar a nuestros enemigos podremos recoger diferentes ítems como aumentos de puntuación, velocidad, mejora de arma o el codiciado objeto para recuperar nuestro maltrecho escudo. Porque si en algo destaca Syder Arcade es en su dificultad. A pesar de contar con cuatro niveles, en las primeras de cambio es aconsejable seleccionar el más bajo para ir haciéndonos con la velocidad del juego y sus entresijos, para luego subir de nivel si nos vemos preparados. Nuestros enemigos requieren de varios impactos para caer derrotados, y sus disparos harán mella rápidamente en nuestra armadura.

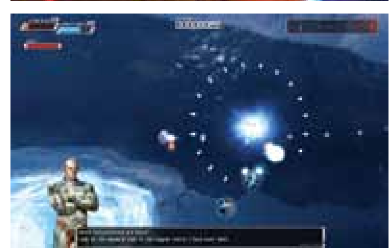
Las misiones son largas, aproximadamente de 10 minutos cada una, y mientras en unas tendremos que luchar simplemente por sobrevivir, en otras escoltaremos una nave de nuestra confederación o lucharemos por abrirnos paso a través de un campo de meteoritos o tendremos que derrotar a una especie de boss final. En todas moriremos varias veces, pero sin llegar a frustrarnos. Syder Arcade es difícil, sí, pero como mandaban los cánones de los juegos de hace 15 años, ni más, ni menos.

Gráficos espectaculares

Otro aspecto que destaca del juego de Studio Evil son sus gráficos y diseño de los escenarios. Utilizando el motor gráfico Unity, los programadores han conseguido una atmósfera basada en polígonos y sprites renderizados que nos recuerda mucho a los juegos de Amiga tipo Banshee, Super Stardust o el propio Uridium. Los efectos de luz y la velocidad en el ordenador donde lo hemos probado (un iMac core duo) era perfecta con todos los detalles al máximo.

¿Mueres continuamente? Syder Arcade es implacable, así que no te dejes engañar por su aspecto de juego moderno y ponte las pilas ya que la máquina nos ningunea como hacía tiempo no recordábamos, y la clemencia no existe en este juego. Es dificíl, pero no imposible, sólo requiere que 'cambiéis el chip' y os centréis en la pantalla.









No podíamos dejar pasar tampoco la posibilidad de elegir entre diferentes filtros gráficos muy graciosos y retro. Desde un tipo HAM de Amiga, hasta el CGA de los primeros PC pasando por el aspecto que tendría en Spectrum o C64. Son más bien una curiosidad ya que es más complicado jugar con estos filtros activos, pero se agradece el detalle.

Musicalmente también roza el notable. Composiciones de corte electrónico moviditas pero sin estridencias. Falta quizás algo de contundencia, y cambios en los ritmos cuando ocurren algunos hitos en los niveles, lo que le otorgaría variedad y más personalidad sin duda, pero en general muy adecuada. Los efectos sonoros por su parte tampoco desentonan, e incluso algunos fx parecen sacados de los juegos de los 90, como los disparos o el sonido de recepción de daño.

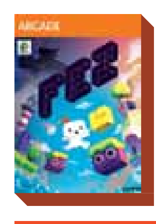
Syder Arcade es un shooter divertido y técnicamente notable. Es difícil, pero no más que muchos juegos con los que hemos disfrutado hace un par de décadas. Si morimos en mitad de un nivel tendremos que empezar de nuevo, aquí no existen los 'checkpoints' ni demás chorradas atuales, tendremos que administrarnos bien, y en ocasiones será necesario conocer los niveles para anticiparnos a la próxima oleada de enemigos. La campaña realmente no es muy larga, así que cuando os canséis podéis optar por el modo supervivencia, más difícil todavía y cuyo reto será aguantar el mayor tiempo posible sin morir mientras se suceden cientos de oleadas de enemigos, a cada cual más complicado que el anterior. Sólo para expertos. Nos hubiera encantado por ejemplo un modo para dos jugadores, o que tuviéramos más niveles en la campaña y con menor duración cada uno de ellos, pero a cambio tenemos un shooter muy competente por poco menos que seis euros. Interesante, ¿verdad?

4/5



Frenético y difícil, sólo para manos expertas ávidas de disparos y naves espaciales





información

sistema: XBLA
origen: Canadá
publica: Microsoft/Trapdoor
desarrolla: Polytron
lanzamiento: 13/04/2012
género: Plataformas-Puzzle
jugadores: 1
precio: 800 MP



más

El proceso de desarrollo de FEZ ha sido largo y laborioso, con muchos cambios que han provocado la evolución del título de Polytron hasta límites insospechados. Se anunció por primera vez en 2007 mostrándose algunas pantallas someras, y la información era distribuida con cuentagotas hasta que aparecieron las primeras demos y vídeos. FEZ incluso ganó el Gran Premio de la IGF 2012 y ha sido una de las estrellas junto a su diseñador en el documental Indie Game: The Movie. Precisamente sobre Phil Fish se ha hablado mucho últimamente tras el anuncio de la disgregación del grupo que ha desarrollado el juego. Su nivel de perfeccionismo y arrogancia le han creado no pocos enemigos y situaciones incómodas como la que se vivió en la GDC acerca de los juegos japoneses, y en parte parece haber sido la causa del nivel de 'quemado' que sufrió el grupo de desarrollo del juego en varios momentos.



La ayuda del cubo flotante. Los primeros pasos de Gomez, el protagonista de FEZ, estarán guiados por esa especie de cubo volador, brillante y algo cascarrabias. Será él quien nos alerte sobre los peligros a los que nos enfrentamos, nuestra misión y los controles del mando al inicio del juego.

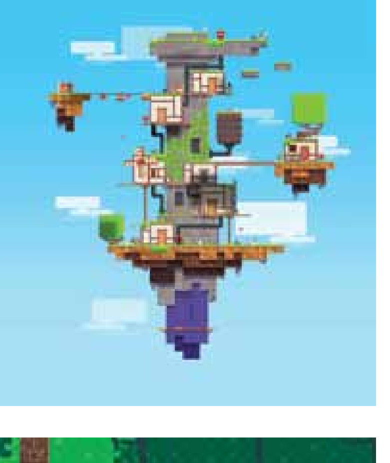


La famosa rotación. En la captura de imagen podéis apreciar en tres pasos como rotan los niveles de FEZ descubriendo nuevos caminos o incluso la entrada a un nuevo nivel.









FEZ

Nunca un universo pixelado fue tan bello

Llevábamos mucho tiempo hablando de FEZ, la criatura de Phil Fish, pero sólo teníamos acceso a algunos vídeos, capturas de pantalla e impresiones de terceros. No ha sido hasta hace un mes escasamente cuando por fin hemos podido echarle el guante a esta experiencia simplemente apabullante.

Y es que ya desde sus inicios confiábamos en que FEZ iba a convertirse en un juego especial, quizás hasta en un referente para los videojuegos, y no sólo por su cuidado aspecto y diseño artístico, sino también por la premisa de una mecánica basada en el puzzle y el movimiento de la perspectiva de la cámara. Afortunadamente todo esto se ha cumplido en el producto final. FEZ es un plataformas algo atípico, no se le parece a nada pero guarda en su interior un montón de recuerdos de otros juegos, es una especie de amalgama dulce y bienintencionada de todos esos juegos que probamos en nuestra juventud perfectamente alineadas en algo nuevo y sorprendente. No encontraremos aquí objetos especiales, ni ítems que nos hagan saltar más alto o hacernos más grande, no hay enemigos que nos distraigan, ni bosses finales, ni siquiera moriremos. En FEZ encontraremos calidez, un personaje entrañable, pequeño pero expresivo, unos escenarios sobrecogedores y una mecánica basada en el puzzle que funciona a las mil maravillas.

Jugando con la perspectiva

Puede que las primeras partidas de FEZ os cuesten, os aturullen esos escenarios tan surrealistas y divergentes como adorables y cálidos. Islas flotantes, un mar azulado, un cielo que cambia del día a la noche y cuyas constelaciones son figuras de Tetris, y todo cambia cada vez que cambiamos con un botón del mando la perspectiva que observamos. Parece un juego 2D , pero no lo es, basa sus premisas en los plataformas de toda la vida, pero tampoco lo es. Tenemos que buscar los pedazos dispersos de un cubo para que el mundo donde nos encontramos no se vaya a pique, y para ello hemos de explorar de arriba abajo los diferentes escenarios. En un primer momento quizás no vemos todos los cubos pero ¡hop', si cambiamos 90º grados nuestra perspectiva por ahí asoma ese último cubo que nos faltaba, o el movimiento de las plataformas nos permitirá ahora alcanzar el otro lado del nivel sin caernos al vacío, o descubriremos una puerta que antes estaba oculta. Todo es movernos, explorar y cambiar de perspectiva. Al principio incluso estos cambios servirán únicamente para descubrir objetos aparentemente ocultos, pero más tarde los puzzles ganan una nueva dimensión lógica y a veces tendremos que lidiar con las leyes físicas





y estrujarnos un poco más la cabeza. No es fácil, no señor…

También son complicados nuestros paseos iniciales en este mundo desestructurado y aparentemente idéntico. Las variaciones en la profundidad, la cantidad ingente de puertas y un nivel central que nos da acceso a otras fases despistan al principio, pero con algo de atención y aprovechando las ayudas visuales que los diseñadores han incorporado en el juego, pronto os haréis con el mapa y sabréis adonde dirigiros, o que nivel aún no habéis explorado.

Una atmósfera exquisita

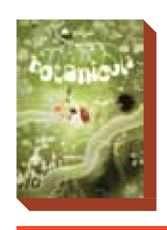
Y si los gráficos a partir de lo que han denominado 'trixels' ideados por Renaud Bédard, el programador principal del juego, son apabullantes, no menos genial es la banda sonora de Rich Vreeland, una composición a caballo entre el chip tune más relajante que hayáis escuchado nunca, y los sonidillos sugerentes que harán trabajar nuestras meninges al límite. No hay mejor complemento al diseño artístico de FEZ que las estupendas composiciones y los sonidos ambientales. En más de una ocasión nos sorprenderemos con Gomez parado en la pantalla simplemente disfrutando de las melodías que resuenan en nuestro oídos y los ecos marítimos en segundo plano. Genial.

FEZ es estupendo. Nos encanta. Quizás no hayamos comentado algunos problemas como algunas caídas puntuales en el framerate en esos niveles más complejos, o que puede costar al principio meternos de lleno en este universo tan particular. También hay comentarios de algunos problemas con puzzles irresolubles (no nos hemos topado con ninguno aún), pero todo esto son aspectos menores en comparación con la obra maestra de Polytron, donde todo es familiar pero extraño a la vez, donde todo puede ocurrir, y donde queremos volver una y otra vez hasta que descubramos todos los secretos que guardan.



5/5

Una de las mejores experiencias en lo que va de año. Entrañable e imprescindible.



información

sistema: Windows/Mac/Linux
origen: República Checa
publica: Amanita Design/Daedalic Entertainment
desarrolla: Amanita Design
lanzamiento: 19/04/2012
género: Point & Click
jugadores: 1
precio: 9,99 €

más

Amanita va mas allá del desarrollo de videojuegos, trabajando en ramas artísticas muy variadas.
Su siguiente proyecto después de Machinarium se podría describir como un "video musical interactivo" (Osada), todo un homenaje a las composiciones surrealistas de Terry Gillian en los Monty Python, donde iremos descubriendo la música de mientras interactuamos con el entorno. En 2010 fueron los encargados de los efectos especiales de la película Checa Kooky, destinada a un publico infantil y protagonizada por un osito de peluche que se pierde en un bosque, Amanita se encargo de la post-producción y del diseño de los personajes (todos ellos marionetas).



Botanicula

La nueva obra de arte de Amanita Design

Hoy en día el mundo se mueve rápido, vamos corriendo a todos lados, siempre con prisas y sin tiempo para disfrutar de las pequeñas cosas de la vida, consumiendo productos precocinados e insípidos preparados por grandes compañías…

Botanicula nos invita a que frenemos un poco, nos sentemos delante de la ventana que es nuestro ordenador y nos dediquemos un rato a disfrutar del magnifico mundo que han creado para nosotros la gente de Amanita Design, un mundo repleto de vida y con detalles en cada una de las 150 pantallas que componen el juego, sin darnos cuenta estaremos pulsando sobre todo lo que podamos para ver con que nos sorprenden, olvidando que estamos ante un juego completo.

La historia nos traslada hasta un árbol habitado por infinidad de criaturas vegetales, las cuales ven amenazado su hábitat cuando unos parasitos arácnidos lo invaden y comienzan a alimentarse del mismo, aniquilando a todo ser viviente. Nuestra misión será la de salvar la ultima semilla de este árbol, llevarla a un lugar seguro fuera del alcance de las maléficas arañas y empezar una nueva vida. Para ello formaremos un equipo de seres un puntito inusual: Una flor, una semilla, una seta, una pluma y un "bicho-palo". Cada uno de estos personajes aportara su granito de arena durante el juego dadas sus características particulares, habiendo situaciones en las que nos harán reír y otras en las que nos harán soltar algún que otro bufido de impotencia.

La banda sonora y efectos de sonido corren a cargo de los chicos de DVA, colaboradores habituales de Amanita en la mayoría de sus trabajos y grandes artistas del sample. Al escribir estas lineas el juego no lleva más que un mes en el mercado y ya ha sido galardonado en el Independent Games Festival de 2012 a la excelencia en el Audio, y no puedo estar más de acuerdo, la banda sonora es divertida y amena, los efectos de sonido consiguen una ambientación magistral… chapó.

Al igual que con el anterior titulo del estudio, Machinarium, estamos ante un juego enteramente 'point&click', lo único que tendremos que hacer es mover el cursor por la pantalla para que nuestros protagonistas interactuen con otros personajes u objetos, así que solo tendremos que seguir nuestra intuición y usar las pistas que nos da el juego para ir solucionando los puzzles e ir avanzando en la aventura. Si nos enganchamos un poco nos lo podremos finiquitar en unas pocas horas, siendo inmensamente más fácil que el anteriormente nombrado Machinarium, aún así, es un título recomendable para cualquiera que quiera pasar un rato entretenido viviendo una bella y ecológica aventura.

5/5

Una ventana a un mundo precioso en la pantalla de nuestro ordenador.





James Peris. Sin licencia ni control

El aprendiz de agente secreto más cachondo de los últimos tiempos





información

sistema: Windows
origen: España
publica: Kawagames
desarrolla: Pavo Entertainment
lanzamiento: 17/03/2012
género: Aventura Gráfica
jugadores: 1
precio: 4€ (digital) / 9,99€ (copia física)

más

Pavo Entertainment es un pequeño estudio de desarrollo ubicado en Mallorca y que está formado en la actualidad por dos personas.
Oriol Roselló, el programador, y Carlos Marcé, que hace las veces de grafista. Anteriormente eran conocidos como Lacosaweb Games, nombre bajo el que ya editaron otros juegos más modestos y reducidos de Peris, pero que les valieron como ensayos antes de lanzarse a tratar de vender su juego. Peris también protagoniza una serie de tiras cómicas que podéis leer desde su página web.

No hace mucho las aventuras gráficas eran el género predilecto para los usuarios de los ordenadores compatibles. Monkey Island, King's Quest, Maniac Mansion… son juegos que han escrito con letras de oro sus nombres en el firmamento (si es que lo hay) de los videojuegos.

Pero poco a poco los gustos cambiaron y las aventuras fueron relegadas a un segundo, tercero e incluso cuarto lugar. Pocas son las desarrolladoras de renombre que siguen apostando por un género injustamente denostado en pos de los títulos de acción 3D, la estrategia o los shooters de marines. Afortunadamente toda una legión de estudios más o menos independientes han recogido el testigo y han seguido con una tradición que no debería caer jamás en el olvido y el último en traernos un juego más que notable es Pavo Entertainment, un pequeño estudio Indie mallorquín que con toda la ilusión y el esfuerzo del mundo han parido su primer juego comercial: James Peris sin Licencia ni control.

Clásico hasta la médula

Siguiendo la mecánica y desarrollo de todos esos títulos de los 90 que se nos vienen a la mente, Peris puede considerarse como una mezcla acertadísima entre las aventuras clásicas de Lucas, más orientadas a la resolución de puzzles ingeniosos y diálogos, y las de Sierra, con ese humor algo descacharrante y acciones directas. Tampoco podemos negar que haya en Peris influencias de viejos conocidos del lugar como los mismísimos Pendulo o Alcachofa Soft (aventuras de Mortadelo y Filemón), como los propios integrantes de Pavo han comentado en alguna ocasión. Precisamente de Alcachofa toman prestado un aspecto gráfico y un diseño cómico y desenfadado muy apropiado para el tono humorístico de la historia y la personalidad de los protagonistas. Dibujos tipo Ibañez o Cera (Pafman), diálogos absurdos y cómicos, continuas peleas entre el narrador y Peris… todo contribuye a crear una atmósfera especial y desenfadada que pocos juegos consiguen hoy en día. Quizás algunos dibujos estén realizados más 'a lo loco' que otros, y las animaciones pueden mejorarse sin duda, pero teniendo en cuenta que se trata de un juego independiente creado básicamente por dos personas, creemos que el nivel es muy alto.

Sin embargo lo que de verdad nos importa en un juego de este tipo es su desarrollo, y James Peris no decepciona, de hecho es justo al contrario. El guión, absurdo pero atrayente, los puzzles, lógicos y novedosos (aunque alguno de ellos nos recordarán a antiguas partidas con otras aventuras), la evolución de los personajes y las situaciones a las que nos enfrentamos, todo nos es conocido. En el papel de un aprendiz de agente secreto tendremos que ganarnos nuestra licencia 'para matar' descubriendo que ha pasado con el agente más importante de la organización. Todo lo que deseamos de una aventura la encontraremos en Peris sin duda. Hay además continuos guiños a los más curtidos del lugar, como el hamster en la pecera en el piso de Peris y todo lo que podemos hacer con él (o intentarlo), las preguntas para 'adultos' en el menú de opciones como si fuera un Larry cualquiera, y otros que no queremos destriparos. Se nota que los chicos de Pavo adoran las aventuras y que su particular personaje de cómic se adapta a la perfección a este tipo de juego. También encontraréis influencias de la cultura popular, el cine, etc. que le dan a Peris un aire aún más trabajado si cabe.

Mención especial para la música, que suena muy bien y ambienta e influye en la acción según el escenario en el que nos encontremos, y los diálogos doblados, que aunque no están al nivel de un estudio profesional, si que cumplen de forma muy digna, y además hay algunos personajes en particular que resultan ser geniales.

En conclusión Peris es una pequeña joya del soft Indie español que está buscando un hueco en el duro circuito comercial. Pavo ha creado una aventura notable, muy competente dotada de un sentido del humor envidiable, unos personajes trabajados y una historia y puzzles que ya quisieran otras desarrolladoras con presupuestos infinitos. Dadle una oportunidad a Peris, porque se la merece sin duda.

4/5

Todo un descubrimiento. James Peris es divertido, socarrón e inteligente.



Sonic 4. Episode 2

Sonic otra vez a medio gas



Escenarios irregulares. Algunos niveles mantienen un diseño para los fondos bastante espectacular y variado, mientras que los recorridos también son interesantes. Otros sin embargo son anodinos y faltos de chispa. Eso sí, nos encanta la vuelta de la fase bonus en pseudo 3D como podéis ver a la derecha.

Que Sega sigue intentando revitalizar a su personaje más carismático es algo más que evidente, y que se está quedando en el camino también. Sonic Generations fue en nuestra opinión un buen juego que recuperaba en parte lo mejor de los juegos clásicos y de los modernos, sobre todo en el ejemplo de Sonic Colors, pero la cuarta entrega del puercoespín azul está teniendo más problemas de lo que debiera…

Y es que ya desde la división por episodios veíamos que o bien Sega no tenía mucha confianza en su propio producto, o bien lo único que pretendían era sacar los cuartos a los fans más acérrimos de su mascota. Sea como fuere Sonic 4, episodio 1 era un juego normalito, atractivo gracias a su desarrollo bidimensional heredado directamente de toda una tradición en MegaDrive, pero lastrado con algunos problemas jugables con el personaje que crucificaron al Sonic Team hasta el bochorno. Los fans no perdonan, ya sabéis. Con la lección aprendida (o eso creíamos), Sega se ha tomado su tiempo para sacar el segundo capítulo de Sonic 4, dejando en la cuneta a Wii por cierto, y mejorando según rezan sus notas de prensa todo lo que los amantes de Sonic deseaban tras el pequeño fiasco de la precuela.

El problema es que normalmente todas las promesas no se suelen cumplir, y es esto exactamente lo que ha ocurrido con el segundo episodio. Para empezar, el referente es el magnífico Sonic 2 de Megadrive, un juego difícilmente inigualable siempre en pugna con la versión para Mega CD por conseguir ser el número uno. Llegan Tails y Metal Sonic, el juego cooperativo y nuevos escenarios, el pesado de Robotnik y unos niveles descafeinados… Y es que ni el control con Tails está bien definido, ni los diferentes combos que podemos realizar están claros, ni los niveles son asombrosos (más bien al contrario), ni el cambio en la física del personaje (cansino ya el tema) un cambio radical. Los gráficos son notables, sí, pero algunos escenarios son pobres en detalles y faltos de inspiración, la música machacona y desangelado ayuda a aumentar esta sensación de monotonía, y el nivel de dificultad tiene numerosos altibajos, con algunos enfrentamientos realmente complejos en comparación con otros auténticos paseos.

De todas formas es un juego a tener en cuenta, quizás cuando baje de precio en Steam por ejemplo. Es jugable y posee zonas



muy divertidas que nos recordarán a aquel genial Sonic 2. La posibilidad de controlar a Metal Sonic en un extra siempre y cuando tengamos también el primer episodio está bien, y la sensación de que al menos Sega se está esforzando no dejan de ser buenas noticias. Ahora bien, después del enésimo batacazo, ¿creéis que veremos un nuevo episodio? Nosotros lo dudamos…




3/5

Esperábamos algo más de este segundo capítulo. Sega se queda a medias…

información

sistema:
XBLA, PSN, Windows, Tegra, iOS
origen:
Japón
publica:
Sega
desarrolla:
Sonic Team/Dimps
lanzamiento:
15/05/2012
género:
Plataformas
jugadores:
1
precio:
1200 MP / 12,99 (PSN-Steam)
5,49 € (iOS)

más

El desarrollo de Sonic 4 episodio 2 no ha estado exento de problemas. En primer lugar Sega guardó un silencio sepulcral tras la publicación de la primera parte. Nadie sabía nada cuando en teoría lo que estuvo haciendo el gigante de los videojuegos es recopilar información de los fans a partir de comentarios en blogs y foros, centrados sobre todo en el control de Sonic y en la jugabilidad. Con esa información el Sonic Team y Dimps creyeron estar dando forma al juego que realmente podría considerarse como el sucesor del Sonic pixelado, corrigiendo físicas, modificando el motor del juego y de paso llevándose por delante la versión Wii, pero la verdad es que este episodio 2 más bien parece ser un paso hacia atrás. Lástima.

VVVVVV

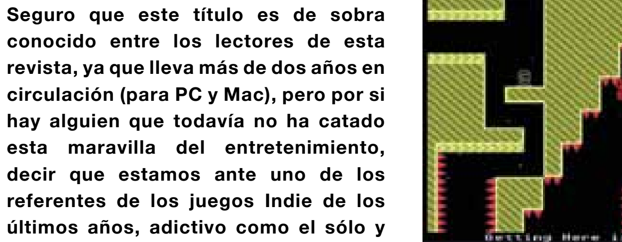
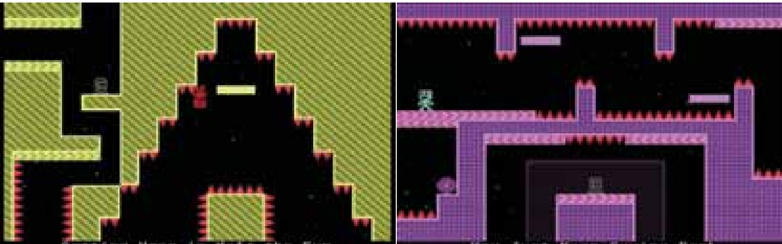
¡El capitán Viridian ahora mucho más tridimensional!

VVVVVV

informacion

sistema: 3DS
origen: Inglaterra
publica: Nicalis
desarrolla: Terry Cavanagh
lanzamiento: 10/05/2012
género: Plataformas-Puzzle
jugadores: 1
precio: 8 €

Seguro que este título es de sobra conocido entre los lectores de esta revista, ya que lleva más de dos años en circulación (para PC y Mac), pero por si hay alguien que todavía no ha catado esta maravilla del entretenimiento, decir que estamos ante uno de los referentes de los juegos Indie de los últimos años, adictivo como el sólo y retro hasta la medula.

La versión que nos ocupa está basada en la 2.0 para ordenador, salvo por dos grandes diferencias: que en 3DS no contaremos con editor de niveles ni tampoco podremos importar los mismos, por lo demás es un casi un calco exacto a la genialidad plataformera original. A la aventura principal le acompañan otros 18 niveles adicionales, ocho de ellos son totalmente nuevos, además, Notch (Padre de Minecraft) tambien ha aportado uno suyo.

La pantalla de nuestra 3DS no hace más que potenciar los gráficos ochenteros del juego, añadiéndoles profundidad y vida (como ya hizo Nintendo con sus más míticos títulos de NES). La pantalla inferior nos muestra el mapa en todo momento, lo cual es muy de agradecer. El control al principio se hace difícil si optamos por el controlador analógico de la 3DS y usar la cruceta digital nos ayudará en los niveles más complicados, así que los acérrimos del titulo echarán de menos la exactitud que otorgaba un teclado. De todas formas todo es cosa de cogerle el truco y acostumbrarnos.

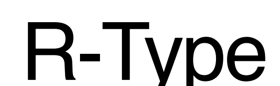
La banda sonora compuesta por SoulEye (quien también ha participado en la creación de niveles adicionales) sigue sonando con la misma alegría de siempre, haciendo un magistral uso del estilo chiptunes.

VVVVVV es un estupendo plataformas aventurero con algunos ingredientes que te harán estrujar el coco, una jugabilidad perfecta y un diseño muy original. Sin duda uno de los mejores indies que han podido llegar hasta la portatil de Nintendo.


3/5

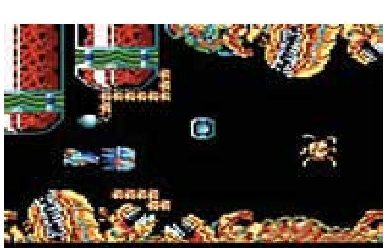
R-Type

La conversión que estabas esperando para tu CPC



información

sistema: Amstrad CPC
origen: Francia
publica: Easter Egg
desarrolla: Easter Egg
lanzamiento: 03/12/2012
género: Shooter
jugadores: 1
precio: Gratis (descarga)





Desde siempre los usuarios de este excelente ordenador han soñado con una versión del genial matamarcianos de Irem a la altura de las expectativas, y no una simple conversión a partir del (por otro lado excepcional) juego de Spectrum, así que un grupo de jugones y programadores independiente, el autodenominado "Easter Egg", se puso manos a la obra e inició la titánica tarea de rehacer el juego prácticamente desde cero, pero ahora sí, aprovechando la capacidad del ordenador al completo.

El primer vídeo lanzado hace más de un año ya dejaba entrever un juego excepcional, con gráficos coloridos, un scroll suave y la dificultad de siempre elevados a la enésima potencia, pero no ha sido hasta principios de año cuando hemos disfrutado por fin del juego acabado. El juego requiere forzosamente un CPC con 128k (o algún emulador), y nada más cargarlo el festín tecnológico es continuo. Una nueva y fabulosa intro, musiquillas y sonidos fx, más modos de juego, gráficos coloristas repletos de detalles… Teniendo en cuenta el tipo de máquina de la que hablamos y su potencia no podemos más que descubrirnos ante el trabajo realizado por los franceses. Nuestro único pero es quizás el aumento de la velocidad de juego y por ende su dificultad. En ocasiones el limitado tamaño de la pantalla y la velocidad a la que nos llegan los disparos, nos jugarán más de una (y de dos) malas pasadas, siendo en ocasiones imposible esquivarlos a no ser que conozcamos de memoria cada pixel de las diferentes fases.

En cualquier caso es magnífico, por fin los usuarios de Amstrad tienen un R-Type a medida que deja claro las maravillas que pueden lograrse programando hoy en día para los sistemas clásicos. Francamente un impulso necesario y genial para la escena del CPC.



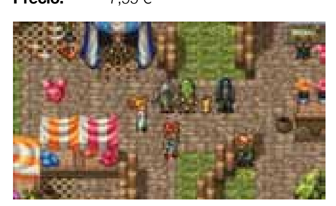
4/5

¡FLASH!

HAY OTRAS PLATAFORMAS DONDE ENCONTRAR MÁS JUEGOS

Chrono Trigger

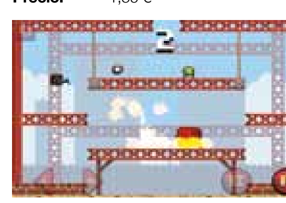
Sistema: iOS / Android
Publica: Square Enix
Desarrolla: Rocket Project
Precio: 7,99 €



En 1995 los padres de la saga Final Fantasy junto con el incombustible Akira Toriyama parieron uno de los mejores RPGs que vería la Super Nintendo y ahora podremos volver a disfrutar del mismo en nuestros móviles. Como la mayoría de juegos de Square Enix éste también está basado en la emulación, pero ahora podremos disfrutarlo enteramente en castellano.

Super Crate Box

Sistema: iOS
Publica: Vlambeer
Desarrolla: Vlambeer
Precio: 1,59 €



Un plataformas como los arcades de los 80, donde nuestra única tarea será ir recogiendo cajas que contienen distintas armas para defendernos de infinitas oleadas enemigas. Cuantas más cajas recojamos más armas y personajes desbloquearemos. Una mecánica simple pero que engancha de manera insana. Un juego sin final, pero... ¿qué importa cuando uno se divierte tanto?

Final Freeway 2R

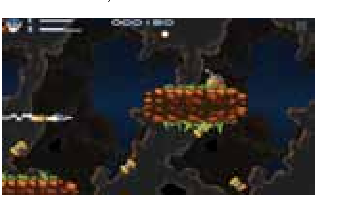
Sistema: iOS
Publica: Newtype K.K.
Desarrolla: Oyatsukai
Precio: 0,79 €



Segunda parte del "OutRun extraoficial" para iOS, ahora con gráficos más rápidos (el juego se mueve constantemente a 60fps), una jugabilidad excelente usando el giroscopio del dispositivo y también podremos elegir entre tres personajes para conducir nuestro súper-deportivo además del color del mismo.

Neoteria

Sistema: iOS / Android
Publica: Orange Pixel
Desarrolla: Pascal Bestebroer
Precio: 1,59 €



Se podría decir que este juego es la mínima expresión de los shoot'em'up, simple y fácil, así que los forofos del genero se llevaran una decepción, ya que estamos hablando de un juego casual, con controles simples (arriba, abajo y disparo), sin power ups ni grandes retos, una especie de Gradius descafeinado, pero que aún así tiene su encanto.

Grand Theft Auto 3

Sistema: iOS / Android
Publica: Rockstar Games
Desarrolla: Rockstar Games
Precio: 3,99 €



Los amantes de la saga GTA estamos de enhorabuena, uno de sus mejores títulos esta ya mismo disponible para nuestro smartphone. El 3D del juego está basado en la versión de PC, así que mismas texturas y diseño, lo que lo hace impresionante de ver en movimiento. Los controles son el único punto negativo, demasiados botones en un espacio reducido hacen complicado jugar.

Star Marine Infinite Ammo

Sistema: iOS
Publica: GlitchSoft
Desarrolla: GlitchSoft
Precio: 1,59 €

Inspirado en el mítico Contra, este juego mantiene el espíritu clásico con unos gráficos retro y una mecánica similar al juego de Konami, fácil de jugar con nuestras pantallas táctiles. Sería un título redondo salvo por un ligero apunte: aún siendo un juego de pago, si queremos avanzar realmente en el mismo deberemos volver a pasar por caja para hacernos con ítems indispensables.

DoDonPachi Blissful Death

Sistema: iOS
Publica: Cave
Desarrolla: Cave
Precio: 3,99 €

Cave está que no para, con media docena de títulos portados a iOS en menos de un año, todos ellos adaptados de manera genial. Este sería el cuarto título de la saga y es un port directo de la versión arcade, con los retoques a los que nos tiene acostumbrados Cave, como el disparo automático. Al igual que otros títulos de sus creadores, la dificultad será máxima solo apta para expertos del genero.

DariusBurst 2nd prologue

Sistema: iOS
Publica: Taito
Desarrolla: Taito
Precio: 8,99 €



Último juego de la saga Darius en salir al mercado, basado en la versión aparecida en 2009 para PSP. Un juegazo que sabe combinar una dificultad justa, variedad de enemigos, niveles y unos buenos controles (como no, con disparo automático). Gracias a la resolución de las pantallas actuales el juego gana bastante en comparación a la versión de la portátil de Sony.

Target Renegade

Auténtico por los cuatro costados. Quedarse con un videojuego del añorado género del beat-em'up en la época de las computadoras de ocho bits sería una ardua tarea, aunque si no nos quedamos con Target Renegade es posible que nos metamos en problemas con un tal Mr. Big...

SISTEMA: Amstrad CPC
AÑO: 1988
GÉNERO: Beat'em -up
PROGRAMACIÓN: Imagine
PUNTUACIÓN: *****

La primera entrega de la saga Renegade ya alcanzó un notable éxito en los salones recreativos... pero los colegas con los que te juntabas en el bar para echar unas monedas no tenían ni idea de lo distinto que era este juego en Japón, donde se llamaba Nekketsu Kouha Kunio-Kun, y en el que el protagonista era un estudiante japonés con su típico kimono bastante diferente al tío 'chuletas' que controlamos en Renegade.

Este aspecto de adolescente macarrilla se endureció en la segunda entrega, de la cual no hubo ni versión japonesa ni para placas recreativas, saliendo únicamente en ordenadores personales de 8 y 16 bits, además de, posteriormente, lanzarse una versión para NES que hizo las delicias de no pocos.

Con altas dosis de inspiración en el Double Dragon de Technos, y tras quedarse Ocean Software sin la licencia del arcade de los hermanos dragones, la compañía anglosajona encargó este Target Renegade a su subsidiaria Imagine, resultando, a mi parecer, un juego mucho más redondo que su predecesor. Profundizando un poco en el juego, destacaba la longitud de los niveles, la amplia variedad de sus escenarios -desde los típicos callejones sórdidos hasta un bucólico parque repleto de calvos violentos-, el uso de las armas o el protagonismo de la patada voladora, ataque estrella de nuestro personaje.

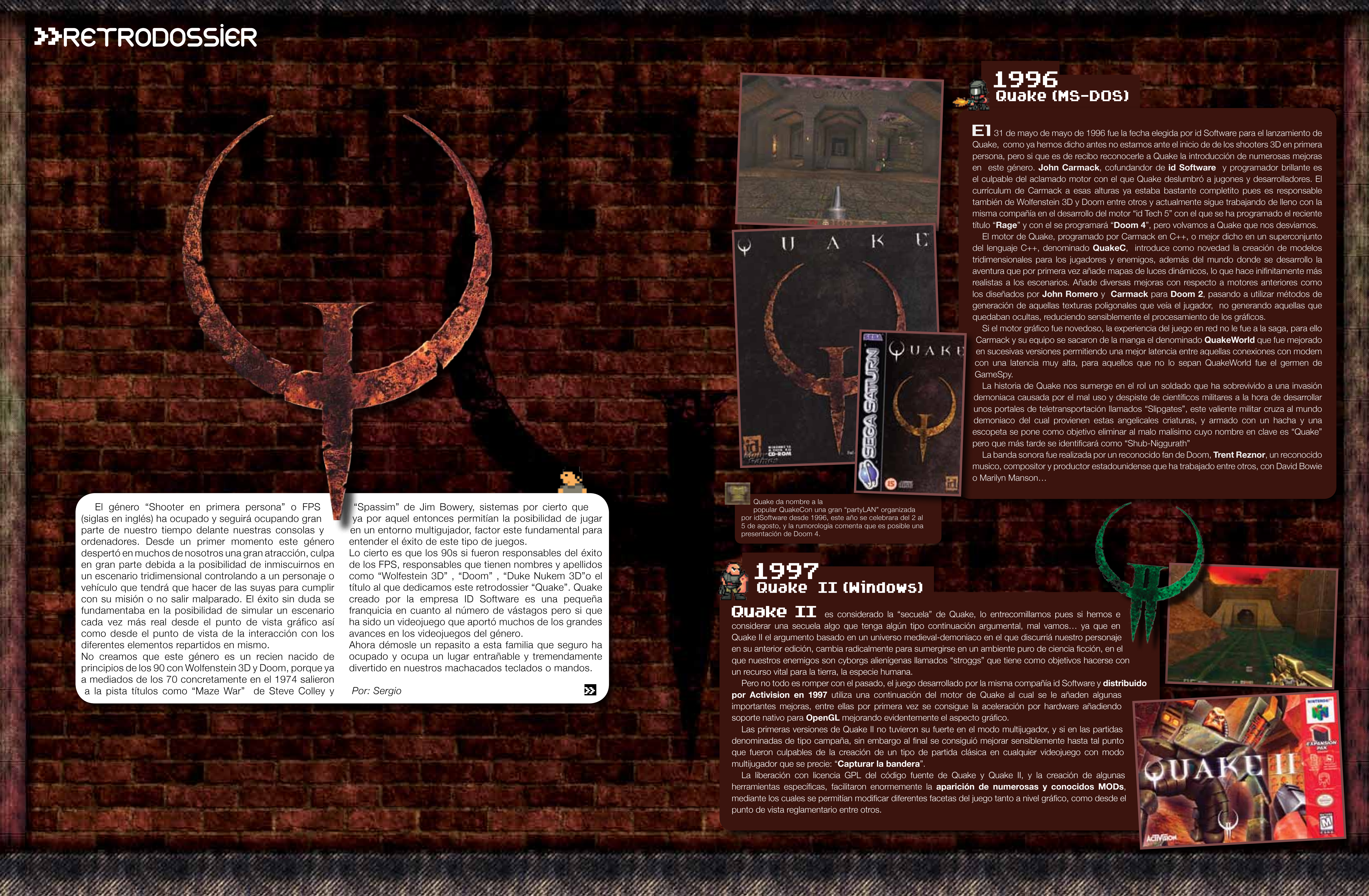
Con un alto rendimiento en todas y cada una de las máquinas en las que apareció, fue la versión de Amstrad la que resultaba más redonda, con un exuberante colorido, buenas animaciones y una banda sonora sublime con largas partituras a cargo de los maestros Gary Biasillo y Jonathan Dunn,

Para rematar la faena, el modo a dos jugadores que disfrutamos en Amstrad, ausente en otras versiones como la de Commodore 64 o la de NES, causaba un auténtico furor entre los compañeros de mi clase del colegio, únicamente superado por el entretenido y sano afán de buscar parecidos entre la gente del cole y los enemigos del juego. Sólo nos faltaba ponerles nombre...



Resident Evil 2 PSX (Capcom) **1998**

En Resident Evil 2 más que hablar de un enemigo final, tendríamos que hablar de dos caminos finales alternativos, porque con la segunda parte de esta longeva saga, se crearon diferentes finales, dependiendo del personaje que eligiéramos en un principio. Pero una vez acabado el juego con uno, podíamos continuar con el siguiente, dándole más longitud y otro final que también dependía del orden que hubiéramos elegido para cada escenario, es decir, teníamos que terminar el juego con los dos personajes, en un par de ocasiones. Lo que si destaca al final de Resident Evil 2, además de los bichos enormes que sufren transformaciones una vez pensamos que están muertos, es una cuenta atrás que da si cabe aun mas frenetismo a la recta final, ya de por si frenética por los acontecimientos. Con ambos personajes tenemos esa dichosa cuenta atrás, que te hacia levantarte de la silla en su momento, porque creías que no te iba a dar tiempo y todo iba a terminar mal, muy mal. Lo enemigos finales de este juego son el producto de jugar a ser dios, creando monstruos a base de virus, que infectan todo tipo de criaturas, incluidos humanos y dan paso a bestias creadas con un único fin, matar. Si venias de jugar a su primera parte, podías estar un poco acostumbrado a lo que ibas a encontrar, pero aun así tenias que estar preparado para las bestias mas horrendas, que iban mucho mas allá de los Zombis.



El género "Shooter en primera persona" o FPS (siglas en inglés) ha ocupado y seguirá ocupando gran parte de nuestro tiempo delante nuestras consolas y ordenadores. Desde un primer momento este género despertó en muchos de nosotros una gran atracción, culpa en gran parte debida a la posibilidad de inmiscuirnos en un escenario tridimensional controlando a un personaje o vehículo que tendrá que hacer de las suyas para cumplir con su misión o no salir malparado. El éxito sin duda se fundamentaba en la posibilidad de simular un escenario cada vez más real desde el punto de vista gráfico así como desde el punto de vista de la interacción con los diferentes elementos repartidos en mismo.
No creamos que este género es un recien nacido de principios de los 90 con Wolfenstein 3D y Doom, porque ya a mediados de los 70 concretamente en el 1974 salieron a la pista títulos como "Maze War" de Steve Colley y "Spassim" de Jim Bowery, sistemas por cierto que ya por aquel entonces permitían la posibilidad de jugar en un entorno multigujador, factor este fundamental para entender el éxito de este tipo de juegos.
Lo cierto es que los 90s si fueron responsables del éxito de los FPS, responsables que tienen nombres y apellidos como "Wolfestein 3D" , "Doom" , "Duke Nukem 3D"o el título al que dedicamos este retrodossier "Quake". Quake creado por la empresa ID Software es una pequeña franquicia en cuanto al número de vástagos pero si que ha sido un videojuego que aportó muchos de los grandes avances en los videojuegos del género.
Ahora démosle un repasito a esta familia que seguro ha ocupado y ocupa un lugar entrañable y tremendamente divertido en nuestros machacados teclados o mandos.

Por: Sergio

1996
Quake (MS-DOS)

El 31 de mayo de mayo de 1996 fue la fecha elegida por id Software para el lanzamiento de Quake, como ya hemos dicho antes no estamos ante el inicio de de los shooters 3D en primera persona, pero si que es de recibo reconocerle a Quake la introducción de numerosas mejoras en este género. **John Carmack**, cofundador de **id Software** y programador brillante es el culpable del aclamado motor con el que Quake deslumbró a jugones y desarrolladores. El currículum de Carmack a esas alturas ya estaba bastante completito pues es responsable también de Wolfenstein 3D y Doom entre otros y actualmente sigue trabajando de lleno con la misma compañía en el desarrollo del motor "id Tech 5" con el que se ha programado el reciente título "**Rage**" y con el se programará "**Doom 4**", pero volvamos a Quake que nos desviamos.

El motor de Quake, programado por Carmack en C++, o mejor dicho en un superconjunto del lenguaje C++, denominado **QuakeC**, introduce como novedad la creación de modelos tridimensionales para los jugadores y enemigos, además del mundo donde se desarrollo la aventura que por primera vez añade mapas de luces dinámicos, lo que hace inifinitamente más realistas a los escenarios. Añade diversas mejoras con respecto a motores anteriores como los diseñados por **John Romero** y **Carmack** para **Doom 2**, pasando a utilizar métodos de generación de aquellas texturas poligonales que veía el jugador, no generando aquellas que quedaban ocultas, reduciendo sensiblemente el procesamiento de los gráficos.

Si el motor gráfico fue novedoso, la experiencia del juego en red no le fue a la saga, para ello Carmack y su equipo se sacaron de la manga el denominado **QuakeWorld** que fue mejorado en sucesivas versiones permitiendo una mejor latencia entre aquellas conexiones con modem con una latencia muy alta, para aquellos que no lo sepan QuakeWorld fue el germen de GameSpy.

La historia de Quake nos sumerge en el rol un soldado que ha sobrevivido a una invasión demoniaca causada por el mal uso y despiste de científicos militares a la hora de desarrollar unos portales de teletransportación llamados "Slipgates", este valiente militar cruza al mundo demoniaco del cual provienen estas angelicales criaturas, y armado con un hacha y una escopeta se pone como objetivo eliminar al malo malísimo cuyo nombre en clave es "Quake" pero que más tarde se identificará como "Shub-Niggurath"

La banda sonora fue realizada por un reconocido fan de Doom, **Trent Reznor**, un reconocido musico, compositor y productor estadounidense que ha trabajado entre otros, con David Bowie o Marilyn Manson…

Quake da nombre a la popular QuakeCon una gran "partyLAN" organizada por idSoftware desde 1996, este año se celebrara del 2 al 5 de agosto, y la rumorología comenta que es posible una presentación de Doom 4.

1997
Quake II (Windows)

Quake II es considerado la "secuela" de Quake, lo entrecomillamos pues si hemos e considerar una secuela algo que tenga algún tipo continuación argumental, mal vamos… ya que en Quake II el argumento basado en un universo medieval-demoniaco en el que discurriá nuestro personaje en su anterior edición, cambia radicalmente para sumergirse en un ambiente puro de ciencia ficción, en el que nuestros enemigos son cyborgs alienígenas llamados "stroggs" que tiene como objetivos hacerse con un recurso vital para la tierra, la especie humana.

Pero no todo es romper con el pasado, el juego desarrollado por la misma compañía id Software y **distribuido por Activision en 1997** utiliza una continuación del motor de Quake al cual se le añaden algunas importantes mejoras, entre ellas por primera vez se consigue la aceleración por hardware añadiendo soporte nativo para **OpenGL** mejorando evidentemente el aspecto gráfico.

Las primeras versiones de Quake II no tuvieron su fuerte en el modo multijugador, y si en las partidas denominadas de tipo campaña, sin embargo al final se consiguió mejorar sensiblemente hasta tal punto que fueron culpables de la creación de un tipo de partida clásica en cualquier videojuego con modo multijugador que se precie: "**Capturar la bandera**".

La liberación con licencia GPL del código fuente de Quake y Quake II, y la creación de algunas herramientas específicas, facilitaron enormemente la **aparición de numerosas y conocidos MODs**, mediante los cuales se permitían modificar diferentes facetas del juego tanto a nivel gráfico, como desde el punto de vista reglamentario entre otros.

1999
Quake III (Windows)

Nace el año 1999, ¿culpable? Id Software también, pero en esta ocasión **la experiencia del modo "un solo jugador" se ve reducida a su más mínima expresión**, más concretamente a la lucha del jugador sobre una "Arena" donde se reparten oponentes controlados por el PC. Es obvio, sin duda la apuesta de Quake III estaba en el modo multijugador, ¿quizás forzado por su competidor más directo, **Unreal Tournament** de Epic Megagames? Quizás no, seguro.

En esta ocasión no había lugar a la renderización por software, el que no tuviera una tarjeta con aceleración 3D, se tuvo que ir olvidando de Quake 3. Pero nuevamente este motor sentó precendente y fue utilizado por otras compañías en títulos exitosos como **Call of Duty** de Infinity Guard o la vuelta a la pantalla de un clásico gracias a **Return to Castle of Wolfenstein**.

La versión para Dreamcast obtuvo unas ventas notables gracias a su buen funcionamiento on-line y jugabilidad adaptada al mando de la consola de Sega. La rápidez de los gráficos y las cargas hicieron el resto para obtener una conversión memorable.

QUAKE, UNA NUEVA FORMA DE JUGAR...

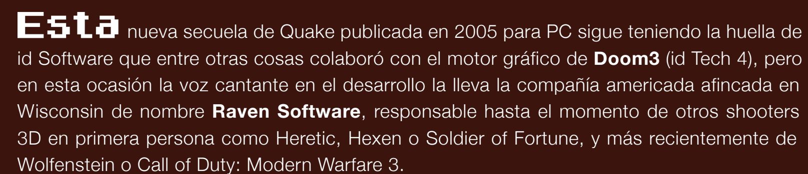
La llegada de Quake al panorama de los videojuegos, supuso una revolución en las partidas multijugador entendidas hasta el momento. Concebido por Carmack como la solución definitiva a jugar online bajo el concepto de clanes, Quake se convirtió rápidamente **en el juego estrella de multitud de 'parties'** a lo largo del mundo, y las mejoras del juego online atrajo a una legión de fieles seguidores que gracias a los mods y a las configuraciones personalizadas, lograban extender la vida del juego de iD hasta límites insospechados. En España, míticos fueron los enfrentamientos entre **Akiles** y **Scuda**, dos de los mejores jugadores de Quake con proyección internacional que dirimieron sus habilidades en no pocas finales de la **Campus Party**. La cobertura de las revistas del sector y un gran apoyo publicitario en los primeros meses de vida del juego, le valieron a iD para convertir a Quake en un título conocido por prácticamente todos. Las siguientes versiones, como **glQuake** para tarjetas 3DFX o **Winquake** sólo fueron la punta del iceberg, apareciendo hasta el día de hoy multitud de engines que mejoraron el trabajo del equipo de Carmack y Romero gracias a su arquitectura pseudoabierta. Los videojuegos actuales le deben mucho al trabajo de estos auténticos pioneros, y si no fuera por ellos seguramente no podríamos entender el juego online tal y como lo hacemos.

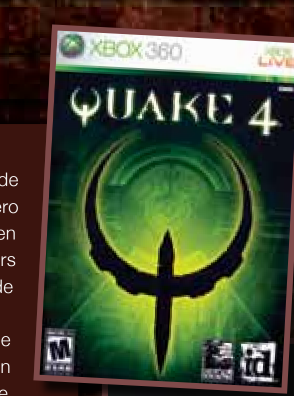




La aparición de Quake en el mercado propició una auténtica avalancha de artículos, análisis y comentarios sobre el último juego de iD. Micromanía lo puntuó con un 98% en su número 21 de la tercera época.

2005
Quake IV (Windows)





Esta nueva secuela de Quake publicada en 2005 para PC sigue teniendo la huella de id Software que entre otras cosas colaboró con el motor gráfico de **Doom3** (id Tech 4), pero en esta ocasión la voz cantante en el desarrollo la lleva la compañía americada afincada en Wisconsin de nombre **Raven Software**, responsable hasta el momento de otros shooters 3D en primera persona como Heretic, Hexen o Soldier of Fortune, y más recientemente de Wolfenstein o Call of Duty: Modern Warfare 3.

Argumentalmente Quake IV **es la continuación natural de Quake II**, recordad que de Quake III no podemos decir que tuviera precisamente algún tipo argumento o continuación histórica, sino todo lo contrario, era un juego diseñado para explotar l modo multijugador de forma plena. En esta ocasión en el modo de "un solo jugador" nos ponemos en el pellejo de un soldado de nombre Matthe Kane que se las tendrá que ver con los Stroggs. Es tal la implicación en este modo, que en este título además de poder interactuar con algunos vehículos pilotándolos, en nuestra aventura iremos acompañados de un pelotón formado por militares de distinto cometido como médicos y técnicos que te ayudarán a curarte o reparar tu armazón pero tampoco pidamos mucho más la IA tanto de los enemigos como de los miembros del comando que nos acompañan no dan para tanto.

Del **modo mutijugador poco que mencionar, no trae grandes novedades**, podríamos etiquetarlo como un Quake III con motor id Tech 4. Es precisamente este motor la gran 'mejora'de este título, realzando el aspecto gráfico de forma notable. Y si, entrecomillamos la palabra mejora, porque no se si lo recordáis pero Quake IV pedia para su boquita una gráfica con 512 MB dedicados, que traducido a la época en la mayoría de los mortales suponía pillarse una nueva tarjeta, o (como yo) optar por la versión económica de visitar al amigo con pelas.



Quake IV tiene en su haber ser el primer título que se publicó mediante una distribución digital a través de Steam (agosto de 2011).

2007
Enemy Territory: Quake Wars (Windows)

Le toca el turno a **Splah Damage** que en 2007 junto a id Software desarrollan la nueva secuela de Quake. Splah Damage es una empresa londinense cuyo componente humano está formado por un grupo creador de los mejores mods de Quake, como el archiconocido **Quake 3 Fortress**. En cualquier caso el origen de este nuevo título lo podemo encontrar en el que realmente es considerado como su predecesor, el laureado y gratuito **Wolfenstein: Enemy Territory**.

Ambos títulos fueron programados con una versión bastante modificada de **id Tech4**, un motor gráfico que fue demostrando poco a poco el potencial que tenía. Para empezar gracias a él, no fue necesario volver a mejorar nuestros equipos para oder tener una experiencia de usuario realmente buena.



En esta ocasión **el modo de juego o gameplay es algo diferente a los títulos anteriores**, existen dos bandos, la GDF y los Stroggs, cada uno de estos bandos con cinco clases equivalentes de personajes. Ganará aquel que dentro del tiempo se haga con el territorio enemigo además de cumplir con una serie de objetivos. En caso contrario la victoria se le atribuye al equipo que defiende. Este hito es sin duda un acierto de Splash Damage con respecto a sus predecesores. Merece una mención aparte el buen funcionamiento del modo "batalla offline" con una IA de los bots muy mejorada con respecto a títulos anteriores.

La ambientación musical está realmente cuidada, que unida al buen aprovechamiento gráfico del motor y a las mejoras añadidas al modo de juego, hacen de este Quake un más que digno sucesor de la saga.

2007
Quake Live (Navegadores)

Quake Zero fue el nombre con el que nació este título gratuito desarrollado por id Software que fuera anunciado por la misma compañía en la QuakeCon del 2007 como una evolución de **Quake III Arena** que puede ser lanzada desde nuestro navegador.

Después de pasar por numerosas betas, además de epocas en las que sólo se podía jugar a través de invitación, alguna que otra caída de los servidors por sobrecarga, Quake Live está disponible para todos en la web **www.quakelive.com** , sólo nos tendremos que dar de alta en el sistema y bajarnos un programa que deberemos instalar.

Una vez dentro, nos encontramos con un juego en el que sólo tiene cabida la partida multijugador, para disfrutar de la misma tendremos distintos modos, más concretamente los denominados: **Free for All**, en el conocido todos contra todos, **Capture the Flag**, no hace falta mucha explicación ¿no?, **Team Deathmatch**, el todos contra todos pero con dos equipos, 1 vs 1 y **Clan Arena**, casi idéntico al **Team Deathmatch** pero en este caso no es posible revivir hasta que termine la partida. Una de las carcaterísticas que hace original y atractivo a este título, además de la posibilidad de jugar en casi cualquier sistema actual gracias a sus gráficos livianos, es el eficiente manejo de las estadísticas que realiza, lo cual resulta adictivo en un videojuego online gratuito, como es el caso. Si nos quedamos cortos con las posibilidades podemos sacarnos una cuenta premium y para ello como os podéis imaginar hay que rascarse un poco el bolsillo, en tal caso dispondremos de algunas mejoras como la posibilidad de crear clanes, entre otras.





20??
Quake V

No tenemos aún fechas para el lanzamiento de Quake V, pero Carmack ya ha revolucionado al personal con las últimas declaraciones en las que anunciaba que parte del equipo de desarrollo estaba **planteándose crear un Quake V con un diseño inspirado en el primer título de la franquicia**, es decir dejaríamos a un lado al universo Strogg y volveríamos a aquellos escenarios de estética caótico-medieval inspirada, y mucho, en los universos creados por el genio de la literatura fantástica **H.P. Lovecraft**. Personalmente, y como os podéis imaginar,v desde RetroManiac estaríamos encantados en volver a disfrutar de escenarios parecidos a aquellos que nos empezaron a enganchar. Labor complicada al mismo tiempo, pues que seamos amantes de lo retro no quiere decir que seamos ciegos seguidores de lo viejuno.

LA PUBLICIDAD DE QUAKE



Un juego como Quake no podía prescindir de una fuerte campaña publicitaria, y así fue como antes de que el juego apareciera a la venta las páginas de las revistas se poblaron de 'compromisos para siempre' y abuelas con tartas gigantes. Cuando meses después del lanzamiento original para PC aparecieron las versiones en consola, los anuncios volvieron a aparecer, ahora en referencia a Saturn y Nintendo 64.

MODS
MAPAS RETRO EN QUAKE

Si hay algo que también ha caracterizado a Quake, ha sido la posibilidad que **hemos tenido para modificar su apariencia o incluso la de añadir nuevos mapas y funcionalidades**. Desde que Carmack creara el primer título allá por el 96, la legión de seguidores de Quake ha ido en aumento. Al día de hoy no paran de salir "ports" completos de los juegos, existiendo 'Quakes' para Symbian, Nintendo DS, Palm OS, iOS, HTML5, independientemente de los MODs y mapas a los que hacemos referencia. No seremos nosotros los que os detallemos un listado completo de MODs o mapas de los distintos títulos de la saga, entre otras cosas porque son innumerables, y para ello ya disponemos en Internet de webs muy completas, pero si que queremos resaltar algunos que están relacionados con otros videojuegos retro clásicos, que para eso nos llamamos RetroManiac ;-). Lamentablemente de algunos de ello apenas quedan testimonios gráficos como vídeos o imágenes, y nos resultará realmente difícil poder disfrutar de ellos. Os comentamos brevemente algunos de ellos:



Mapa de los simpsons para Quake en el que su autor recrea de forma fiel y con mucha calidad a la ciudad Springfield y sus personajes.



Quakanoid, es un mod con más pena que gloria, que intenta rememorar al clásico rompeladrillos de Taito que creara Akira Fujita en 1986.



Mapa para Quake III que reproduce los mundos en 3D sobre los que discurría nuestro querido Mario en el juego creado para la Nintendo 64 (Super Mario 64).

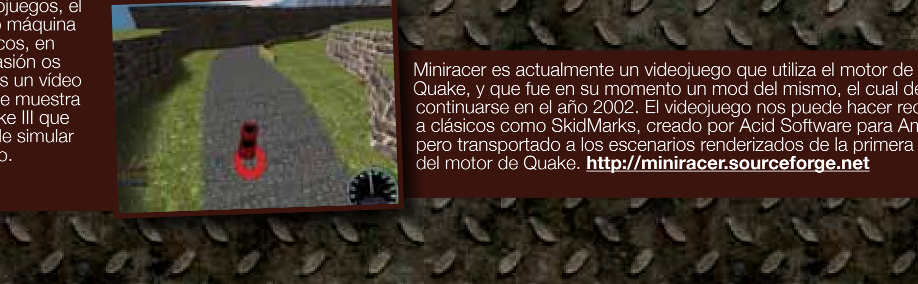


Qpong es un mod para Quake II, inspirado en el clásico juego creado por Nolan Bushnell para Atari en 1972, el objetivo del juego será el de llevar una gran bola metálica hasta el enemigo a base de cañonazos.

Si antes mencionábamos al fontanero italiano ahora le toca el turno a un mapa para Quake II basado en otro de los clásicos de Nintendo, Zelda, y más concretamente a la versión de 8 bits.



No puede faltar un género clásico de los videojuegos, el pinball o máquina de petacos, en esta ocasión os pasamos un vídeo donde se muestra parte del mapa para Quake III que se creo con la intención de simular un videojuego de este tipo.



Miniracer es actualmente un videojuego que utiliza el motor de Quake, y que fue en su momento un mod del mismo, el cual dejó de continuarse en el año 2002. El videojuego nos puede hacer recordar a clásicos como SkidMarks, creado por Acid Software para Amiga, pero transportado a los escenarios renderizados de la primera versión del motor de Quake. **http://miniracer.sourceforge.net**

Sprites pixelados: NO Body the Dragon

Repasamos algunas de las carátulas de videojuegos más curiosas, sorprendentes o bien realizadas de la historia.



O.D.T. (1998)

Las tres letras que dan nombre al juego son el único reclamo de una portada totalmente anodina. El juego fue un fracaso en ventas. ¿Alguien se podía sentir atraído por tres letras dentro de un rombo?. Y vaya letras, porque aunque O.D.T son las siglas de "Or Die Trying" (o muere intentándolo), realmente parecían querer decir otra cosa y daban ganas de responderle "ódete tú".

Ninja Scooter Simulation (1988)

La idea de un juego protagonizado por un ninja que recorre escenarios en patinete ya es bizarra de por si. Pretender que además sea un simulador es absurdo (como si el patinete fuese un vehículo ninja de toda la vida). Con estas premisas a la portada no le podemos pedir mucho. No obstante la ilustración no está tan mal, siguiendo la línea surrealista marcada por la propia idea del juego. Para la época llamaba la atención. Si encima la añadimos que se publicó en una de las líneas de software barato, a 395 pesetas, tan mal no le debió ir. Eso sí, las líneas rosas y negras del fondo son horripilantes.

Ke Rulen los Petas (1989)

El software español de los 80 está plagado de portadas realizadas por grandes ilustradores como Azpiri o Luis Royo. En este caso el encargado fue el argentino Juan Giménez, autor también de otras portadas de juegos españoles, que plasma en el dibujo el futuro distópico en el que se desarrolla el argumento. Hay que resaltar lo bien que se integraba el título del juego dentro de la ilustración en aquella época, dibujándolo como cualquier otro elemento de la misma, en lugar de añadirlo posteriormente como un pegote que no tiene nada que ver. Lo curioso en este caso es que éramos muchos los que no entendíamos qué quería decir el título. "¿Que rulen los qetas?. ¿Y eso que es?". Dulce inocencia...

Doom (1992)

La fórmula 'shareware' ganó muchísimos enteros con el lanzamiento de Doom. Hasta entonces Apogee era la reina de esta forma de vender los juegos, pero el shooter en primera persona de iD arrasó con todas las de la ley gracias a sus gráficos, jugabilidad y acción condensada en un puñado de discos. Para apoyar el lanzamiento físico, la portada del artista norteamericano Don Ivan Punchatz no pudo ser más apropiada. Demonios del inframundo, un escenario desconocido, un marine atormentado a punto de ser derribado y otro que acude en su ayuda en segundo plano. La atención en el detalle y los colores sugerían un contenido violento como así era, pero también la entrada a un universo extraño y maligno a caballo entre la tecnología de las letras 'Doom' y la carnicería que se está montando en la ilustración. El fallecimiento de Punchatz hace casi tres años eleva aún más el misticismo de esta portada, fuertemente arraigada en la retina de cualquier jugón que se precie.

Anticipation (1988)

Uno observa la imagen de la caratula de este cartucho de Nes de 1988 y lo primero que le viene a la cabeza es: ¿qué estarán jugando para tener esas caras? Luego observa el subtitulo de la carátula: "Primer juego de mesa de Nintendo" y vuelve a pensar, ¿pero esto es un videojuego? La carátula de Anticipation es digna de estudio, ya que el juego es bien simple, adivinar lo que otro dibuja a modo de Pictionary, pero la alegría de los que aparecen en la caja no creo que sea producto de probar al juego, y me gustaría saber a qué juegan realmente o qué narices se han tomado para tener esas caras. Inquietante es un rato.

Alone in the Dark (1992)

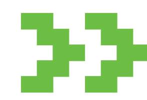
Inocente como ella sóla, sugerente como sólo los relatos de Cthulhu y los poemas de Poe pueden ser y con la casa como protagonista real, el juego de infogrames se convirtió por derecho propio en el precursor de un género que pervive con pocos cambios hoy en día. Las portadas 'internacionales' poseían una ilustración más elaborada, pero nosotros nos quedamos con la que apareció en nuestro país, con su pegatina 'VGA 256 colores' y todo...

Karnaaj Rally (1992)

Si hiciéramos un ranking de las portadas más feas de la historia, la de Karnaaj Rally sería digna candidata al título. ¿¡Pero qué es esto!?. ¿A qué especie de simio han puesto a diseñar semejante engendro?. Es increíble que una compañía de la trayectoria de Jaleco, editores del juego, se tomasen tan a la ligera un aspecto tan importante dentro del marketing de un producto. Karnaaj Rally y su nefasta portada fueron carne de cesta de liquidación en todos los grandes comercios. Ni a 3€ se vendían. Y era un juego que no bueno, porque era un juego que no estaba nada mal. Quién lo iba a decir.

Chris Huelsbeck

Maestro incuestionable de las bandas sonoras para videojuegos



En un universo donde las batutas más recordadas en esto del videojuego suelen provenir del país del sol naciente, un nombre con claras reminiscencias alemanas es capaz sienta cátedra detrás de su tímida persona.

No en vano, Chris Hüelsbeck lleva adornando las bandas sonoras de decenas y decenas de videojuegos desde que allá por 1986 ganara por méritos propios un concurso musical que organizaba el magazine germano "64'er". Tal logro le abrió no pocas puertas, de las cuales nuestro protagonista sabría aprovecharse inteligentemente no solo en pos de ganar un más que interesante dinero para lo que era su adolescencia, sino que también pudo así desatar muchas de sus inquietudes creativas, en cierto modo cercenadas en su niñez cuando su abuela y su madre, profesoras de piano, le inclinaban siempre a tocar piezas compuestas por otras personas.

Inclinado desde su más tierna infancia hacia la faceta más electrónica del ocio, Hüelsbeck descubrió los videojuegos allá por 1979, en una feria donde se exponían diversas máquinas arcade. Como él mismo me contara recientemente en una larga charla hará cosa de un año, no tardó en hacerse con una Atari 2600 que en teoría iba a proporcionarle las mismas sensaciones que aquellas máquinas que día a día parecían aparecer allá por donde mirara. Y lo cierto y verdad es que la vieja VCS no llegaba al nivel de aquellos Space Invaders que tanto le gustó en aquella feria, pero poco pudo hacer para no caer absolutamente prendado y enganchado ante el lado más divertido de la informática, sin por ello dejar de lado su pasión por la música. El hecho de que su familia se dedicara a la enseñanza de este arte hizo que siempre hubiera un piano cerca de Hüelsbeck, y ya con cinco años comenzaba a aporrear sus teclas con cierta gracia, siempre sobre las partituras de los grandes de la música clásica. Ya en los primeros años de su adolescencia, pasó de ser un apasionado de los Beatles a inclinarse por la música electrónica y todo lo relacionado con sintetizadores, estando estos últimos inaccesibles a su persona debido al alto coste que suponía hacerse con uno de estos aparatos. Sin embargo, mientras ejercía de ayudante en una tienda de música, tuvo la ocasión de leer acerca del chip de sonido sintetizador que poseía una computadora llamada Commodore 64... Faltó tiempo para que Chris se pusiera a ahorrar con el objetivo de hacerse con este legendario ordenador.

Nuestro hombre supo disfrutar lo suyo con el software de tan mítica máquina, y allí descubrió algunas buenas composiciones de músicos británicos a la usanza de **Martin Galway** o **Rob Hubbard**, inspirándole sobremanera de cara a tomarse muy en serio su hobby. También estaba muy imbuido por la música electrónica de artistas como **Vangelis, Jean Michel Jarre y Tangerine Dream**, así como también por el pop&wave británico y la música disco italiana. Algún tiempo después, comenzó a escuchar mucha música cinematográfica de **John Williams, Alan Silvestri, Jerry Goldsmith y Hans Zimmer**, cada vez más metido en las melodías y en la música instrumental antes que en las canciones con letra. De manera paralela, cabe citar la curiosidad de que Hüelsbeck quería en un principio ser diseñador y programador de videojuegos, pero tras una serie de intentos quedó patente que no terminaba de ser competente en esos campos. No obstante, Hüelsbeck tenía un buen amigo programador, el cual ya había llegado a hacer tratos de manera profesional de cara a vender algún que otro juego. En esos momentos, se encontraba trabajando en un título llamado **'Planet of War'**, y, sabedor de la pasión y de los conocimientos musicales de nuestro hombre, contó con él para que desarrollara alguna que otra melodía. De esta colaboración nació el primer trabajo musical de Chris Hüelbeck con los videojuegos, al que le seguiría un programa llamado **'Madness'**, también realizado por su colega.

Tras estas primeras colaboraciones, llegaría su incorporación a la plantilla de **Rainbow Arts**, una de las grandes empresas de software lúdico de Alemania. Allí desarrollaría el grueso de su carrera con el Commodore 64 como destino de sus mágicas partituras, realizando las bandas sonoras de títulos como **The Great Giana Sisters, Denaris, R-Type** o **Turrican**. Puntualmente realizaría alguna que otra colaboración para terceras compañías, pero sería el trabajo en Rainbow Arts el que le diera cierta reputación incluso más allá de las tierras germanas. Y es que para Hüelsbeck el chip SID era para como un sueño hecho realidad, un -como él mismo dice- "lienzo idóneo para su exploración del sonido y la música electrónica". Pero llegó el Commodore Amiga al mercado, un hardware que se presentaba como la máquina del futuro, con esos gráficos de gama alta, miles de colores, sistema operativo multitarea, ratón… y canales de audio digital con samples. Después de ganar algo de dinero extra gracias a su programa **'Soundmonitor'** (una herramienta con la que explotar musicalmente hablando las cualidades del chip de sonido del C64), consiguió comprarse una de estas computadoras, si bien no comenzaría a trabajar con ella hasta un año después.

Nuevamente desarrollaría una versión de su herramienta para sacarle todo el jugo posible al potente chip Paula del Amiga. Después de algunos tanteos, Hüelsbeck sorprendería a propios y extraños por la banda sonora del **'Turrican'** amiguero, lanzando una contundente complicación de melodías capaz de hacer que todo el mundo que la escuchara quisiera un Commodore Amiga para sí. Desde ese momento, todo el mundo quería escuchar más cosas de Chris Hüelsbeck, y él desde luego correspondía con trabajos tan magníficos como los realizados en **'Jim Power'**, **'Apidya'**, **'Z-Out'** o el resto de títulos de la saga Turrican. Ya dentro de la estructura de **Factor 5** (los autores de Turrican, hasta entonces subsidiarios de Rainbow Arts), a él mismo le sorprendería encargarse de convertir para LucasArts las pistas de sonido de **'The Secret of Monkey Island'** al Amiga (versión realizada por Factor 5). Las músicas de esta sensacional aventura gráfica no fueron originalmente secuenciadas de manera que fuese sencillo el traducirlas a Amiga, de modo que tuvo que pelearse para convertir de manera más que digna el buen montón de voces que Michael Z. Land utilizó para las tarjetas de sonido de gama alta para PC. El resultado fue soberbio, y para muchos el "Monkey Island" de Amiga fue la mejor versión musicalmente hablando.



Después de la aventura de Guybrush Threepwood, la relación entre Factor 5 y la empresa de George Lucas se había afianzado, máxime cuando también ellos habían realizado tiempo atrás la versión Amiga de **'Ballblazer'**. Así que, en 1996, trasladaron sus operaciones de Colonia (Alemania) a San Rafael (al norte de California) en pos de trabajar de forma cercana con LucasArts. Así, cuando concibieron la serie de Star Wars **'Rogue Squadron'** allá por 1998, le pidieron casi a la desesperada que se uniera de manera firme al equipo de sonido. Hüelsbeck, todavía temeroso de salir de su Alemania natal, se sentía un tanto intimidado por eso de trabajar con los ya prestigiosos muchachos de LucasArts… pero en última instancia resultó ser una colaboración realmente buena. De toda esta aventura también nacería un cuanto menos llamativo acercamiento a Nintendo, ya tras haber trabajando con videojuegos para sus sistemas como **'Super Turrican'** (ojo, no podríamos olvidarnos de la descomunal OST que hiciera para el **'Mega Turrican'** de Megadrive) o los ya citados juegos de Star Wars para Nintendo 64. En colaboración con los equipos de desarrollo de hardware de Nintendo, Hüelsbeck desarrolló el **'MusyX Soundtool'**, basándose en aquellos conceptos que ideara años atrás de cara a volver por las vías de composición del Amiga y el C64. Se licenció al gigante nipón para que fuera su herramienta de sonido oficial para Nintendo 64, utilizándose de manera espectacular en consolas como Gameboy Advance o Nintendo DS.

Con la llegada del CD-Rom, Hüelsbeck realizaría composiciones muy orquestales para juegos como **'Tunnel B-1'** o **'Extreme Assault'**, prodigándose mucho menos a mediados de los noventa en el campo de los videojuegos al intentar lanzar su carrera escribiendo y produciendo música pop y dance a mediados de los noventa… pero desgraciadamente no tuvo la cosa mucho éxito, a pesar de publicar algunos temas realmente memorables. También llegó a componer por esa época alguna que otra música para un puñado de pequeñas películas independientes, algo que, curiosamente, le resultó especialmente divertido. En última instancia, y coincidiendo con la caída de Factor 5, Hüelsbeck estuvo envuelto en el proyecto **'Lair'**, realizando la implementación y las secuencias de comando, así como la de mezcla y masterización de audio. Sin embargo, no recayó en él la responsabilidad de componer la banda sonora -obra de John Debney-, algo que en cierto modo le apenó. Con todo, el tibio recibimiento de 'Lair' tuvo consecuencias directa en Factor 5, y se paralizaron un buen puñado de buenos proyectos que tenían en cartera. Según Hüelsbeck, el auténtico problema tenía más que ver con el crash económico de Estados Unidos en el 2008 que con el propio 'Lair', detalle el cual parecía revelarse al saberse que dos de sus editores repentinamente no podían aportar más dinero para continuar los distintos desarrollos. Cabe citar que, a pesar de todo, la la central alemana de Factor 5 sigue con vida.

A día de hoy el trabajo de Chris es mucho más relajado que en aquellos días del C64 y el Amiga. El mundo del videojuego ha cambiado sobremanera, y los grandes proyectos mainstream parecen no acordarse de un *musician* de la categoría de este maravilloso compositor. Es por ello que nuestro hombre aprovecha para asistir a muchas de las convenciones que se organizan en torno a la música clásica de videojuegos, siendo él una persona especialmente cercana para los fans. Con todo, ha tenido en estos últimos tiempos la deferencia de congratularnos con alguna que otra banda sonora, siendo especialmente remarcables las realizadas para varios juegos destinados a plataformas móviles, como buenos ejemplos son el exitoso **'ZombieSmash'**, **'R-Type'** (ha desarrollado una nueva versión de su clásica partitura), **'Kubrik'** y el puzzle **'Subsolar'**. También es el responsable de la OST de **'War of the Worlds'**, un juego muy al estilo **'Flashback'** lanzado para PlayStation 3 y Xbox 360, basándose en la novela de H. G. Wells. Después de que recientemente anunciara el lanzamiento de la **'Turrican Soundtrack Anthology'**, parece que por suerte nos queda Hüelsbeck para rato. ●



The Great Giana Sisters. El plataformas de la discordia acabó con Nintendo muy cabreada y su retirada del mercado.



Jim Power. La versión para Pc-Engine Super CD-ROM contiene reinterpretaciones en cd-audio del propio Hüelsbeck.



Mega Turrica. No será su trabajo más recordado, pero sin duda es todo un legado a una saga ya mítica hoy en día.



Rogue Squadron. Factor 5 hizo 'magia' en el apartado musical para la consola de 64 bits de Nintendo. Nunca un cartucho había sonado tan bien.

Pac-Man

Todo un 'personaje' de los videojuegos

Nombre
Pac-Man
Origen
Pac-Land
Primera aparición
Pac-Man (Arcade - 1980)
Última aparición
Street Fighter x Tekken (PS3 y X360 - 2012)

Fue creado por el diseñador japonés de Namco Toru Iwatani. La idea sobre su diseño le llegó tras coger la primera porción de una pizza.

Su nombre original japonés era "Pakkuman" y procedía de la onomatopeya japonesa "Paku", usada en el país nipón para imitar el sonido que se produce al abrir y cerrar la boca. Pero finalmente se decidió occidentalizar el nombre y se quedó como "Puck Man".

En EEUU Midway, encargada de la distribución americana del juego, le cambió el nombre a Pac-Man, para evitar que algún desaprensivo pudiera modificar el nombre en los muebles de las recreativas, dando como resultado el poco decoroso nombre de "Fuck Man". Sin embargo en España lo conocimos popularmente como el "Comecocos".

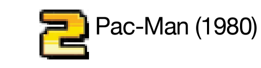
El gran éxito de 'Pac-Man' propició gran cantidad de clones, siendo el más conocido 'Ms. Pac-Man', una copia no autorizada protagonizada por una versión femenina del personaje, que lanzó Midway y cuyos derechos legales acabó ganando Namco. No deja de resultar perturbadora la ambigüedad del nombre del personaje, que usa el elemento femenino "Ms" ("Miss" o "señorita") y el masculino "Man" (hombre), dando la impresión de estar ante un Pac-Man travestido.

La popularidad de Pac-Man hizo que en 1982 tuviera su propia serie de animación, producida por Hannah-Barbera y basada en el juego 'Pac-Land', en la cadena norteamericana ABC. En el año 2013 volverá a ser protagonista de una serie, esta vez para el canal Disney XD, y será emitida en las tan de moda 3D.

Se le considera la mascota de Namco y, aparte de sus propios títulos, ha aparecido en varios juegos de la compañía como 'Baten Kaitos', 'Tales Of Symphonia' o 'We Cheer'. También apareció como personaje jugable en las dos recreativas de 'Mario Kart GP' que se lanzaron sobre la placa Triforce, una colaboración de Namco, Nintendo y Sega bajo las especificaciones de GameCube.

Mejores juegos:


Pac-Man Championship Edition DX (2010)


Pac-Man (1980)


Pac-Mania (1987)



gryzor87

Mantenemos un encuentro digital con uno de los compositores más entusiastas del panorama indie español e internacional. Hablamos de videojuegos retro, bandas sonoras famosas y por supuesto su último trabajo para el remake online de Penguin Adventure.

Con motivo de la reciente publicación álbum de remezclas del clásico de Konami, Penguin Adventure, y su inclusión en el remake online de Kotai, nos sentamos con Gryzor87 para mantener una apasionante charla acerca del nuevo disco, su forma de trabajar, bandas sonoras favoritas y panorama actual indie. Aparte de ser un tipo estupendo y apasionado realmente con lo que hace, Gryzor suele participar con los proyectos de Locomalito proporcionándoles la dimensión musical y sonora que se merecen los juegos y dándoles un plus que redondean el trabajo de estos dos compañeros de fatigas...

Desde que me avisaste de que habías puesto a disposición tu nuevo disco de remezclas, y tras el buen sabor de boca que me dejaron los cortes del 'Sound & Shadows' y tu participación en los discos homenaje 'SplatterHouse tribute Album' y 'Zelda 25th Anniversary', llevo ya unas cuantas escuchas completas (me lo pongo a veces en el coche y todo), y sólo puedo decirte que es una pasada de principio a fin, en serio, me ha encantado. Oye... ¿puede ser que hayas utilizado tu clavicordio para algunas partes tocadas o es imaginación mía? También tengo la sensación de notar instrumentos similares a los de las bandas sonoras de Parodius o Gradius. Tanto como se ha sido intencionado como si no, me quito el sombrero, porque este disco podría pasar perfectamente por algo "oficial".

Gryzor87: ¡Gracias! ¡Poner un disco en el coche es lo mejor que le puede pasar a nadie! Es la prueba de fuego de que el disco gusta :))) Efectivamente, en la pista de la segunda fase hay unos clavicordios ahí para dar ambiente barroco. También he metido deliberadamente algunos arreglillos con el chip de sonido del MSX para hacer de puente entre la original y la mía.

Te cuento un poco. Para componer el disco siempre he tenido en cuenta los temas originales, sus tonalidades y notas, que he respetado casi al 100%. Lo que he hecho es analizar el estilo de fondo y luego le he acoplado la banda/orquesta correspondiente y he tratado de realzar los rasgos. Por ejemplo, Icebergs, el corte de la fase siete, me sonaba a reggae, pues le he metido un poco de batería, bajo, guitarra y órgano Hammond, todo estilo muy, muy, reggae, para que se acentúe. Otras veces he optado por el hard rock como en Ice Stage, del nivel tres, y otras más épico, como un estilo 'ruso' inventado en Frozen Wood del nivel ocho (que de hecho es un bosque helado). Cada tema me ha ido pidiendo su estilo y yo lo he ido adaptando como he podido...

También he vigilado mucho los tempos, para que no sonaran ni muy atropellados ni muy tirados, porque con el chiptune suena todo mucho más rápido (en su versión original) y esto no queda bien con las orquestas, que tienen que ir más reposadas... total, que he empleado casi más tiempo en el estudio y la observación que en la ejecución y grabación. Pero he disfrutado mucho recordando los momentos más dulces de mi niñez-adolescencia, cuando jugaba a este y a otros juegos del estilo, ya sabes, Metal Gear, The Maze of Galious, Nemesis... En cuanto al tema de SCC, casi al final del disco, ha sido programado en código puro y duro de MSX (MML) y he usado el emulador por comodidad más que nada...Y el corte del final es una adaptación de la música original del Antarctic Adventure, el hermano pequeño del Penguin Adventure, que apareció en 1984. La música que tenía era a su vez un tema adaptado de una pieza de música clásica, El Vals de los Patinadores, de Emile Waldteufel, 1882.

"He vigilado mucho los tempos, para que no sonaran ni muy atropellados ni muy tirados, porque con el chiptune suena todo mucho más rápido, y esto no queda bien con las orquestas"

Hummm... por lo que me cuentas has dejado volar un poco tu imaginación en cuanto a los estilos que imperan en cada uno de los cortes. Es cierto que me había fijado en el tema de la séptima fase, con ese fondo reggae y su ritmillo pegadizo ¡La de veces que he subido el volumen de los altavoces! El tema compuesto directamente desde el emulata de MSX es la pera... ¡Todo suena genial!

Gryzor87: He intentado hacerlo variado y a su vez, todo muy homogéneo en cuanto a la producción, cuidando los volúmenes y los tempos de cada pieza para que encajen todas sin hacerse pesadas, intercalando temas cortos con otros más largos, y en realidad siguiendo la secuencia que se puede escuchar en una partida real: primero el título, luego en comienzo de juego, después la primera fase, luego el 'descanso', etc...Un poco como hizo Modest Mussorgsky en sus 'cuadros para una exposición', intercalando pasajes musicales distintos referidos a los distintos cuadros y al 'paseo' entre unos y otros...

Bueno, bueno, y el último corte del disco, el de los patinadores vaya, se está convirtiendo por momentos en mi favorito.

Gryzor87: Claro, cada cual tiene sus temas favoritos. Así como más intimistas, o rockeros o épicos, o jazzeros, o clásicos, hay de todo. A mí en particular me gusta como ha quedado el tema de la fase ocho, esa del ambiente ruso, y el 'End Credits', pero vamos, por decir algo. El corte de los patinadores tiene la segunda mitad para cerrar el disco, pues vuelve a aparecer el tema del 'Penguin Adventure' a





Izquierda: Maze of Galious, otra obra maestra de Konami. (Imagen: Knightmare Saga). *Debajo:* Sounds & Shadows. Otro disco enorme de Gryzor, recordando en este caso a Shinobi. Temas con influencias del jazz, el funky o el rock ochentero más guasón con amplias influencias niponas que os transportarán fácilmente frente a un mueble recreativa con unos cuantos años menos.





nombre:
Gryzor87
origen:
España
ocupación:
Compositor música
web:
http://www.gr87.com

Gryzor87 lleva componiendo música con sus ordenadores desde hace muchos años. El conocimiento de los videojuegos de los 80 y 90 y su preparación musical, hacen que cada uno de sus trabajos sorprenda más que el anterior.
En su web encontraréis un buen puñado de enlaces a los discos originales de Gryzor para poder descargarlos y escucharlos cómodamente en MP3. Recientemente también ha incluido la opción de adquirir una suerte de 'copia física' a cambio de un poco de dinero en concepto de apoyo por su trabajo.
En estos momentos se encuentra trabajando de nuevo con Locomalito en 'Maldita Castilla', un título castizo que os recordará inevitablemente al G&G de Capcom. Gryzor está trabajando en los sonidos fx y en la banda sonora, utilizando para ello una emulación del mítico chip Yamaha YM2203, con el fin de obtener un sonido lo más parecido posible a aquellos arcades de hace un par de décadas.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo





Izquierda: La pantalla de inicio original de Penguin Adventure. (Imagen: Screenmania). **Arriba:** Metroid Prime contó con una banda sonora soberbia.

modo de reprise y la idea es la de hacer un poco el estilo de los títulos de crédito de las pelis (como Star Wars), que al final aparece el tema de la película en plan fugaz para cerrarlo todo...

Pues si que te ha quedado bien, porque es cierto que es un cierre magnífico. También me ha encantado lo del clavicordio y ese ambiente más barroco que consigues. Me sorprende algo como no desentona nada un sonido tan 'anticuado', por llamarlo de alguna forma, junto al resto de instrumentos, ritmos, percusiones, etc. que se escuchan. ¿Cómo lo consigues tío? ¿Cómo haces para que todo quede en una amalgama perfecta que sube y baja de un corte a otro?

Gryzor87: En realidad todo el disco tiene un 'pegamento' sonoro y otro conceptual: para unir musicalmente todo el conjunto he metido casi en todas las piezas sonidos directamente emulados del chip AY-3-8910 (MSX) para que actúen de puente en todo el disco y por otro lado he intentado meter sutilmente el motivo musical propio del 'Penguin Adventure' en un buen número de piezas. Este motivo aparece por ejemplo en la pieza 'Game Start', y es muy pegadizo. Con estos elementos puedo cambiar de estilo e instrumentos sin dejar de tener un objeto común. Así es posible tener un estilo reggae, rock, jazz, clásico, coral, épico, etc, de los que hablaba, y salvar la papeleta teniendo algo con sentido.

De hecho no es raro que me ponga a mover un poco el pie siguiendo el ritmillo casi sin darme cuenta. Hablando de los diferentes estilos, en Ice Stage por ejemplo estoy esperando a que suenen los "riffs" guitarreros, me encanta también esa parte precisamente. ¡Ah! ¿Y los coros? ¿Cómo te las has arreglado para introducirlos? Las diferentes versiones del Game Over son un ejemplo perfecto para mi gusto de las voces corales, y de hecho uno de los cortes en particular me recuerda muchísimo a la banda sonora de Metroid Prime, una de mis preferidas, ¿sabes?

Gryzor87: Vaya, no conozco la BSO de Metroid Prime, tendré que hacer una escucha... Respecto de los coros, pues existen 'VST plugins' muy buenos y al alcance del bolsillo que permiten diseñar un par de buenos trucos. En nuestro caso he empleado el 'Requiem Light' de Tonehammer, un coro grabado en una catedral de San Francisco, que resulta de lo más efectivo. Puedes ir seleccionando las sílabas de la línea coral a diferentes voces y seleccionando las secciones y articulaciones del coro. Pero con todo ello no basta, pues hay que cuidar bien las transiciones y el conjunto, porque a veces suena demasiado sintético.

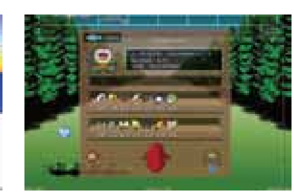
Sí, me imagino que te podría quedar con un efecto excesivamente 'máquina' muy desagradable. Sobre las composiciones de Kenji Yamamoto para Metroid Prime no es lo mismo, pero sí, sí... hay algo que me la recuerdan, sobre todo cuando llegábamos al mundo helado en la primera parte para GameCube. Luego están como dices las partes más épicas.... Me quedaría con el tema de los créditos, que te ha quedado francamente bien. Hay algo en esto de las músicas de los créditos de los videojuegos que en mi opinión siempre han tenido cierto misticismo. Por ejemplo, Super Mario Land para GameBoy. Las músicas durante el juego estaban bien, acompañaban al juego, eran melodías sencillas aprovechando más o menos bien el chip sonoro de la tocha de Nintendo, pero llegaba la parte de los créditos mientras aparecen las letras y volábamos en aquella pequeña nave entre nubes monocromáticas y todo cambiaba. Es una melodía que condensa todo el esfuerzo del juego, que nos recuerda los diferentes niveles, los otros enfrentamientos con bosses... En tu caso es quizás un poco más melódico todo, e incluso triste, ¿quizás por que el juego ha terminado? El final con ese violín es realmente evocador en cualquier caso.

Gryzor87: Ah, sí, la verdad es que esa pieza de los títulos de crédito siempre ha sido mi favorita de todas las del MSX en tres canales de PSG, y todavía me maravillo ante una pieza tan emotiva escrita para un chip. Por esta razón decidí dejarla para el último lugar, y darle el tratamiento que realmente merece. En el juego original pone al final: "We promise to continue sending romantic game messages", y como la historia del Penguin Adventure es un viaje peligroso para conseguir unas manzanas mágicas que curen a la princesa, ahí tenemos el motivo de todo el tono melancólico, pues no siempre se consigue salvar y el juego termina con un sabor muy triste (La princesa muere,....¡buaaaaa! buaaaa!).

El remake de Penguin Adventure

Gryzor87 ha participado con la realización de una banda sonora de aúpa en el remake online de Penguin Adventure. Lanzado por Kotai hace unos meses. El remake se desarrolló para celebrar el 20 aniversario de uno de los juegos más clásicos de Konami para MSX. Podéis descargarlo y jugarlo gratuitamente desde la web de Kotai en: **http://www.remakesonline.com**







Deudor de toda una tradición de los matamarcianos: Hydorah de Locomalito. ¿Todavía no lo has jugado insensato? Hydorah es uno de los mejores shooters que puedes jugar hoy en día. Gráficos pixelados, aspecto retro, jugabilidad ajustada y una dificultad creciente que obligan a entrenar y desentumecer dedos. La banda sonora de Gryzor87 encaja perfectamente con todo este ambiente a lo 16 bits gracias a sus melodías inspiradas y repletas de personalidad.

Pero bueno, lo que me gusta es el disco en global. La forma en que empiezas con una intro que es en realidad el Main title, como van discurriendo los temas después haciendo que recordemos los niveles del original, y ese reprise final como dices que lleva al mejor término posible... a todo esto, ese 'silbido' recurrente que usas en muchos de los temas del disco. ¿Proviene del original?, ¿es cosa tuya? La verdad es que le da consistencia al conjunto y me gusta mucho como de vez en cuando aparece entre el resto de sonidos.

Gryzor87: Los silbidillos esos salen en el juego del pingüino, y siempre pensé que son onomatopeyas del protagonista cuando consigue algo bueno (llegada de fase, manzanas de oro, derrota de los frisaurios, salvar a la princesa, etc.) y en este sentido he querido meter esos soniditos del pingüino para conectar aún más a los oyentes del nuevo disco con el juego original. Me propuse no defraudar a las personas que aún recuerdan el juego (no sé si lo he conseguido), pero a la vez he tratado de cuidar mucho el balance entre música, efectos, adornos, chiptune, duración, secuencia de temas.

Son muy graciosos... están ahí, diseminados entre los diferentes cortes y ya inconscientemente parece que espere a que estén sonando en mi cabeza. ¡Maldita sea! A ver si ahora voy a ir por los pasillos del curro silbando!!! :) Yo no seré quizás el más apropiado para decírtelo, porque no pude disfrutar de Penguin Adventure en mi infancia por desgracia (lo recuperé más tarde en emuladores), pero estoy seguro de que sí, que has conseguido esa conexión de la que hablas con el jugón de ayer que se sentirá como en casa escuchando el disco y los temas readaptados.

Gryzor87: Ha habido en general respuestas muy positivas en algunos foros de MSX, incluso me han escrito preguntando si voy a sacar el disco físicamente (creo que lo sacaré) pero de todos los comentarios me quedo con este, aparecido en la web de Konamito escrito por Pentaro: "Bravo bravo!!! Bellísima "Les patineurs" y todas las demás, es difícil que melodías que tienes tan grabadas desde que eras un crío te vuelvan a emocionar en otra versión, pero el autor lo ha conseguido. Bravo!!" Sólo por mensajes como éste merece la pena haber grabado el disco. Es todo un placer para mí recibir este tipo de respuestas de gente que ha disfrutado rememorando de nuevo momentos dulces de su niñez. ¡Una gozada!

Cuéntame algo de tu proceso de grabación / composición / "trackeo", etc. Aunque me considero un verdadero neófito y mi capacidad musical es menos que nula, siempre ha sido algo que me ha gustado y me ha atraído, y soy de los que piensan que la música nos mueve y es mucho más que un acompañamiento en un videojuego por ejemplo. Konami en este sentido siempre lo ha hecho muy bien por lo general. ¿Te acuerdas de esos musicones en los cartuchos de MSX o en sus máquinas arcade? Pocas eran las desarrolladoras que prestaban tantísima atención al apartado musical en un juego en ese tiempo, y esta gente le sacaba partido a todo el hardware que le ponían por delante macho :)

Gryzor87: Konami han sido (y siguen siendo) unos maestros implementando música en sus videojuegos. La compañía siempre ha tenido en sus filas a los compositores más influyentes en materia de chiptune y como bien dices, tanto en arcades como en otros sistemas (MSX, Sega Megadrive, SNES, etc) han marcado escuela. Desde la saga Castlevania, pasando por 'Metal Gear', 'Silent Hill', 'Snatcher', 'Aliens', ...hasta la saga Gradius no podemos negar la pegada y la fuerza de todas sus bandas sonoras, que siempre han ido como anillo al dedo en cualquier producción. Y además se han ido adaptando a los tiempos modernos, porque hasta Harry Gregson-Williams (compositor de Hollywood) ha participado en juegos de Konami (Metal Gear Solid).

> **"Konami han sido (y siguen siendo) unos maestros implementando música en sus videojuegos. La compañía siempre ha tenido en sus filas a los compositores más influyentes en materia de chiptune."**

Ahora tenemos toda suerte de dispositivos físicos y virtuales para crear música, gráficos, modelos, etc... En mi caso y más concretamente para este disco he tirado de instrumentos y emulaciones de chips de forma virtual, pero en algunos casos estos sonidos proceden de sus fuentes reales. Por ejemplo, muchos de los sonidos de las cajas (snare drum) has sido grabadas de un módulo KORG Trinity-Rack que tengo desde hace muchos años, y la verdad, algunos de estos instrumentos ofrecen sonidos únicos. En el tema de la cueva (segundo nivel) he echado mano de un clavicordio sampleado que encontré por internet, concretamente un modelo francés de cola, porque encajaba mejor con el resto de la orquesta que mi clavicordio flamenco (muselaar).

Para samplear correctamente estos instrumentos debemos colocar un par de micrófonos de condensador bien cruzados, o bien en paralelo apuntando sobre las cuerdas y la 'tapa de resonancia', evitando las cancelaciones de fase de uno a otro para conseguir un efecto estéreo real. Luego grabamos tecla por tecla varias veces de principio a fin (unos 8-9 segundos) y por supuesto el 'key release' o sonido



de 'despulsar'. Luego en el ordenador trabajamos con todos esos samples, los limpiamos y los cortamos bien, ordenándolos por octavas y notas. Finalmente en un progama tipo 'Halion' o 'Kontakt' podemos armar nuestro instrumento musical asociando a cada tecla su sonido correspondiente y su 'key release' al soltarla, para que todo resulte natural y real. La verdad es que hay verdaderas maravillas en el mundo de los instrumentos virtuales/sampleados. Yo he realizado todo este proceso con el muselaar para la BSO de Hydorah, y la verdad, es muy cómodo al final.

¡Wow! Toda una clase magistral, ¡gracias! ;) Suena algo pesado hacer todo eso que comentas para sacar los samples que necesitas, ordenarlos en notas, etc. pero si luego es para obtener un resultado como el de Hydorah o el de este disco bienvenido sea, ¿no?

Gryzor87: Gracias de nuevo :))) Samplear, limpiar y armar un instrumento virtual puede llevar dos o tres días, pero luego el resultado merece bien la pena. El motivo de todo esto es responder adecuadamente a: ¿Qué le puede ir mejor a esta o aquella pieza? La búsqueda de sonidos certeros lleva mucho tiempo, y como toda selección tiene sus ensayos y errores. Y para algunos temas de este disco (y de Hydorah) pues pensé que mi clavicordio encajaría bien. Entonces creí que sampleándolo podría por una parte conservar su sonido en caso de pérdida y tener un soporte digital disponible por otro, vamos, que resulta ventajoso en todos los sentidos :)))

Ya que estamos con todo esto del esfuerzo y el tiempo dedicado, ¿Qué es lo que te impulsa y/o motiva a componer estos discos o echarle una mano (no al cuello), ojo) a Locomalito en sus juegos? Es verdad que en tu web tienes un botón para donaciones mediante todo el que quiera puede hacerte llegar una aportación económica si cree que merece la pena el producto (nosotros apostamos a que sí) y no creo que la finalidad sea la de ganar 'pasta'. ¿Es amor al arte, una forma más de expresarte?

Gryzor87: Para mí la música es mi principal hobby, escucho mucha música, estudio y hago 'experimentos', y el mejor campo de ensayo son los videojuegos, pues la imaginación no tiene límites. En el caso de Locomalito resulta que somos muy buenos amigos, y además coincidimos en nuestros gustos por la estética en los juegos, y como me siento realmente cómodo haciendo música para sus proyectos, pues ahí tenemos suficiente motivación. Aunque tengo un 'botón' de donaciones, no penséis que lo usan a menudo. Por ejemplo, para el libro que escribí sobre Pxtone y puse a disposición gratuita, tuvo hasta la fecha unas 10.000 descargas tirando por lo alto y sólo ha habido unas diez o quince donaciones con 5€ como media, con lo que cabe suponer que todos los que tenemos productos, webs, discos, juegos, etc. gratuitos con sistema de donaciones realmente no recibimos tanto 'feedback' como la gente cree. Pero bueno, nuestra pasión nos mueve y nuestra fe en los juegos retro obtendrá una recompensa en esta vida o en la siguiente (jejejejeje, he copiado esto de 'Gladiator')

Pues sí, a muchos es el 'amor al arte' lo que al final nos mueve. También es verdad que las músicas en los videojuegos han cobrado mayor importancia, ahora incluso aparecen nombrados grandes compositores históricos como Koji Kondo, Nobuo Uematsu... en los libros de texto de música de secundaria, junto a compositores de gran renombre del ámbito cinematográfico. Es para estar contento de que por fin el reconocimiento al talento y buen trabajo se reconozca en un nivel como este.

Gryzor87: ¡¡¡Vaya!!! ¿Koji Kondo en los libros de secundaria? Esto es un cañón!! son buenas noticias sin duda, y esto no es más que el reconocimiento a un arte que puede ser tan sólido, visual y sonoro como las propias películas de Hollywood. Ni que decir tiene que me refiero a los videojuegos.

Por eso te insisto en lo de Parodius y Gradius, que son dos de las bandas sonoras que más me sorprendieron en su época. A veces ponía a jugar a mi hermano a Super Parodius por el mero hecho de concentrarme yo en las músicas, la calidad de los samples que utilizaban y los maravillosos temas, ya sean adaptaciones de clásicos o no... que tiempos. ¿Y aquel Vampire Killer? En esos tiempos el menda tenía un Spectrum 48k, así que me iba a casa de un amiguete a merendar y de paso a darle al látigo en el MSX, así que imagina la diferencia con respecto a lo que yo estaba acostumbrado... ¿Cuáles son tus bandas sonoras preferidas por cierto? Me refiero concretamente a Konami...

Gryzor87: Bueno, de Konami me gusta todo, pero especialmente la del SD-Snatcher que es una obra maestra. Luego tenemos por supuesto al Nemesis - Gradius y la saga Castlevania tampoco se puede olvidar. Son tantas y tan buenas que podría estar diciéndote cientos de temas sin parar. Pero te puedo decir unos cuantos temas sueltos al azar dignos de mención: fase 2 (bubbles) del Gradius 3 arcade, 'Opening' del SD-Snatcher, fase del ascensor del Aliens arcade, tema de la fase 1 del Salamander arcade, fase final (los puentes) del Haunted Castle (Castlevania arcade), fase 1 del Usas (MSX),..... vamos, ¡¡¡me dejo fuera el 99,9%!!! y eso que no he mencionado la música super-original del Silent Hill o el Castlavania SOTN,...

Mira por donde, ese SD-Snatcher no lo hemos probado mucho por aquí, así que nos apuntamos tu recomendación y me lo pondré en cola para escuchar la banda sonora del juego en cuanto pueda. Realmente tiene muy buena fama este SD-Snatcher de Kojima y ahora que parece que otro grupo de traducción se está encargando de traducirlo al inglés con más calidad puede que sea un muy buen momento pare recuperarlo.

Gryzor87: El juego ya se tradujo al inglés en su día por un grupo independiente (Oasis) y luego en 2001 por otros



tantos. Ahora ha salido otra traducción en inglés, pero no aporta mucho más...Sea como sea el juego es una auténtica joya y aunque 'fusile' o copie en determinados aspectos a películas como 'Blade Runner', 'Terminator' o incluso 'Akira' (en los fondos), es absolutamente recomendable.

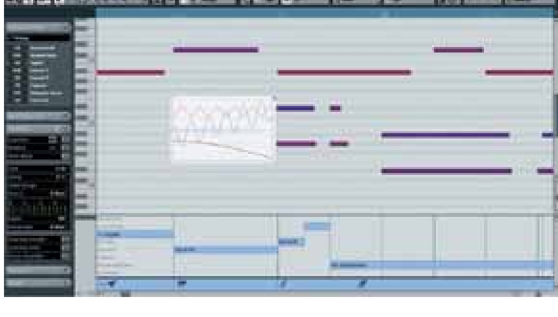
En fin, Gradius, Salamander, Castlevania... Son muchos y buenos recuerdos, aunque curiosas algunas de tus elecciones, más por desconocidas en mi caso que por otra razón, por ejemplo ese tema del arcade de Castlevania, un juego repudiado por muchos pero que ya me comentaste anteriormente que a ti particularmente te gusta mucho, ¿no? Y que decir el Usas de MSX.. Seguramente La Mulana le deba mucho a Konami, a ver si acabamos por ver la versión de Wiiware por estos lares…

Gryzor87: Pues me han dicho que 'La Mulana' va a aparecer en PC otra vez, ¡pero adaptada de su versión de Wii! ¡Una maravilla! Volviendo al Castlevania Arcade (o Haunted Castle), es un juego con seguidores y detractores. Yo creo que tiene su lugar en la historia, y por parecerse, se parece al Vampire Killer (Simon Belmont va con su látigo/cadena), y desde luego, la banda sonora es muy limpia y adecuada. En la línea del mejor Konami. Al juego se le puede achacar la lentitud del personaje, pero te aseguro que con una moneda lo puedes terminar (jojojo).

De todas formas para mi hubo un punto de inflexión algo extraño con la llegada de GameBoy Advance. Acostumbrado como estaba a las tremendas composiciones de Konami en Super Nintendo, me defraudó enormemente el paupérrimo uso que hicieron del chip sonoro de la portátil de Nintendo allá por 2001. No se si coincidirás conmigo, pero si recuerdas ese Konami Krazy Racers sonaba de pena y las melodías no eran nada del otro mundo. Ni siquiera el primer Castlevania para la consola cumplía las expectativas. No sé si no supieron sacarle todo el provecho al hardware, o que realmente era inferior a Super Nintendo (luego se comprobó como simplemente son chips distintos), pero no guardo un buen recuerdo de esa época con Konami, fue un poco como el inicio de la caída (relativa) de esta desarrolladora mítica, que se centraba más en otro tipo de juegos y que parecía haber cambiado un poco su personalidad.

Gryzor87: Esto que dices me suena a 'renovación' de los equipos de programación. ¿Sabes? Por aquí hay una pizzería que hace unos spaghetti deliciosos con el mismo sabor de hace 30 años... ¿el secreto? ¡Nunca han cambiado de cocineros! jeje... Quizás a Konami les haya pasado lo contrario, con las nuevas plataformas como la GBA en su momento, puede que contratasen a otras personas, y esto se nota mucho en las producciones, pues no me negaréis que el 'Green Beret' -made in UK- que sacó Konami para MSX no estaba a la altura de sus otros prestigiosos cartuchos. Y es que el grupo Queen no será el mismo sin Freddie. Estamos hablando de unas condiciones, una época y unas personas muy concretas que quizás hayan marcado un estilo irrepetible. Ha habido importantes cambios en las plantillas y en los videojuegos, toda una transformación. Digamos que el intervalo 1985-1991 contiene lo mejorcito del chiptune habido y por haber. Luego entraron los instrumentos virtuales y otra era comenzó (por ejemplo con el Castlevania Symphony of the Night), pero estaríamos hablando de otro tipo de sonidos...

Sí, podría ser, de todas formas a veces echo de menos las creaciones musicales de este tipo. Ya ni siquiera en las portátiles, el último reducto, podemos escuchar temas compuestos de esta forma, ahora todo suena posiblemente "mejor", pero musicalmente dudo muchas veces que hayamos avanzado tanto. Afortunadamente vosotros, dentro de la escena Indie, y algunos títulos que podemos encontrar en plataformas de descarga digital, y se me viene a la cabeza ahora mismo el estupendo Mutant Mudds para 3DS, sois







Grandes composiciones: Las bandas sonoras compuestas por Kondo para la saga Zelda suelen ser espectaculares, bien realizadas y aprovechan al máximo el hardware a su disposición. Gryzor87 adora juegos como SD Snatcher o La Mulana (y que recientemente ha visto cancelado su lanzamiento para Wii en occidente). Junto a estas líneas una captura de Cubase, uno de los programas musicales más conocidos.

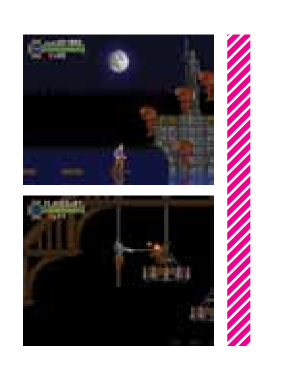


The Soul of Dracula

Cada vez que hablamos con Gryzor, los juegos indie, Konami, Castlevania... sale a colación este juego independiente creado por un desarrollador japonés. The Soul of Dracula sigue más o menos a pie juntillas los preceptos de Konami en una de sus sagas predilectas, pero lo multiplica todo exponencialmente, desde el plataformeo hasta la dificultad pasando por unos enfrentamientos con bosses finales sencillamente bárbaros. Puede que el aspecto técnico pase algo desapercibido, pero debajo de esa paleta de colores reducida y sprites pixelados hay un enorme trabajo con los 'tilesets' y diseño de los niveles que lo acercan a una auténtica obra maestra.

Podéis descargaros el juego completamente gratis desde la web oficial del juego (en japonés). Es compatible con Windows y os lo pasaréis en grande con su desarrollo bidimensional deudor de años de tradición 'videojugueril'.

http://hp.vector.co.jp/authors/VA049213/games/dracula/dracula.html







Izquierda: Una pantalla del más o menos desconocido 'Haunted Castle', la entrega para máquinas arcade de Konami sobre la saga Castlevania. *Arriba:* Krazy Racers para Game Boy Advance, o la caída de un mito musical como era Konami, y Castlevania Symphony of the Night, un mito tanto jugable como musical.

los continuadores de esta forma de componer y crear música, herencia directa de nuestro pasado más reciente. Esto me hace volver a lo del corte SCC que te has currado directamente en el MSX. Es una versión de la música que nos acompaña en la fase de hielo, y aparte del ritmo que tiene (más rápido como me decías antes), también suena muy bien. ¿Cómo te lo has montado? A ver si nos puedes explicar un poco como se 'fabrica' un tema como este...

Gryzor87: Bueno, he sudado sangre para llegar a programar esta pista en un MSX. para empezar no tienes ratón ni 'Ctrl+Z' (deshacer) ¡jejeje!...Todo se programa en MML (macro music language), que viene a ser como el basic, a base de 'strings' o tiras de código (aquí hay un brevísimo tutorial) luego tienes que tratar adecuadamente los sonidos de PSG por una parte, y los de SCC por otra. Para los primeros existe un tratamiento básico (ASDR, que significa: ataque, sostenimiento, caída, cola) y para los segundos una tabla de 32 bits que configuran cada onda básica de sonido, además de su envolvente de amplitud (vamos, el ASDR anterior). Aquí hay algo sobre esto último. De todas formas no todo es automático y perfecto, surgen multitud de fallos o errores (algunos realmente incomprensibles) sobre la marcha y tienes que rectificar partes del código para que todo funcione. Vamos, que hay que depurar los 'bugs' igual que los programadores de juegos. Pero al final dije: "esto no va a poder conmigo", y como soy muy obstinado, ¡pues ahí está el resultado!

Pues, ¡bien por todos los 'obstinados' del mundo!, ¿qué quieres que te diga? hahaha! :) En fin, ya para ir terminando, que no te quiero entretener mucho más, me gustaría preguntarte sobre la escena independiente, tus juegos favoritos indies, lo que piensas de esta forma de hacer software y su evolución... ¡Cuéntanos lo que quieras!

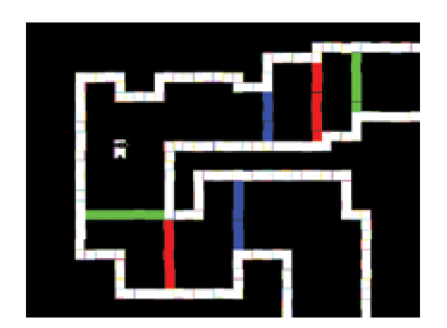
Gryzor87: En la escena indie hay de todo, juegos espectaculares y sencillos, otros más complejos y elaborados, algunos más pretenciosos y otros experimentales, pero hay muchísimo movimiento. La línea que Locomalito y yo hemos decidido seguir es la reivindicación de los juegos clásicos más intensos y directos (tipo arcade), y con esto sólo intentamos dar un empujoncito, llamando a las grandes y pequeñas compañías de videojuegos a la reflexión: hay un tipo de público que demanda estos juegos, tan divertidos y válidos como las superproducciones tipo AAA. Esperemos que en el futuro salgan juegos de este corte, como en la época dorada de la SNES, la Mega Drive o los buenos arcades (1986-92).

Respecto de mis juegos indie favoritos, debo confesar que no juego a todo lo que sale, pero de lo que he jugado, debo mencionar obligatoriamente: **La Mulana**, sublime, magistral; **VVVVVV**, increíble guiño modernizado al Jet Set Willy; **The Soul of Dracula**, un fangame basado precisamente en Haunted Castle; **Streets of Rage Remake V5**, un fangame que supera con creces todo lo que hace Sega ahora; **Don't Look Back**, minijuego del creador del VVVVVV, muy bueno; **Virtual Silence**, de Virtanen. Os sorprenderá su mecánica; o **Lesbian Spider - Queen of Mars**, esmerado diseño y estética retro. Hay juegos muy populares que no he jugado, pero conozco de oídas, como **Super Meat Boy**, **Limbo**, **Minecraft**, **Aquaria**... En fin, toda una oferta para los amantes de los videojuegos indie.

> **"Estamos hablando de unas condiciones, una época y unas personas muy concretas que quizás hayan marcado un estilo irrepetible. Digamos que el intervalo 1985-1991 contiene lo mejorcito del chiptune habido y por haber."**

Es una pena pero tenemos que ir terminando ya... Muchas gracias Gryzor por atendernos en esta charla, y ojalá que sigas manteniendo la misma ilusión por la música y los videojuegos que tienes actualmente, y que sigas regalándonos composiciones tan buenas como las que podemos encontrar en este pedazo de disco de Penguin Adventure. ¡Gracias!

Gryzor87: Muchas gracias a vosotros :)))), os digo exactamente lo mismo: ojalá que mantengáis esa impronta maravillosa y ese entusiasmo en la revista de videojuegos más retro de este país! Espero cada nuevo número con la ilusión que iba a comprar las 'micromanías' cuando los 8-bits dominaban el mundo. ¡Un saludo y hasta pronto!



Virtual Silence
Lanzado hace ya unos años por Virtanen, Virtual Silence es una mezcla de shooter y puzzles realment eingeniosa que basa todo su potencial en los diseños de los niveles (tests en el ámbito del juego), y en los gráficos y sonidos, totalmente surrealistas y mínimos. La experiencia a los mandos del juego de Virtanen es tremenda, aunque ojo si tenéis problemas con las luces de colores y los flashes en pantalla. Avisados quedáis.



VVVVVV
¿Qué podemos decir de este fantástico plataformas indie? Es obra del famoso Terry Cavanagh y cuenta con una banda sonora espectacular compuesta por Magnus Pålsson, alias SoulEye. Los puzzles y la dificultad del juego atrajo a toda una legión de jugones cuando fue lanzado para flash, lo que ha propiciado que llegue incluso este mes al circuito comercial de 3DS. Hipnótico e ingenioso, VVVVVV es el paradigma de un juego sobresaliente que lo hace todo prácticamente bien.



lone survivor

Todo lo bueno se hace esperar. Y esta espera ha sido especialmente larga: casi cuatro años ha tardado Jasper Byrne en sacar a la luz Lone Survivor, uno de los títulos independientes que más nos ha sorprendido en lo que va de año.





sistema:
Windows/Mac
origen:
Inglaterra
desarrolla:
Jasper Byrne
género:
Aventura
jugadores:
1
web:
http://www.lonesurvivor.co.uk

Sorprendido relativamente, claro está, ya que lo anunciábamos como uno de los títulos más esperados del 2012, aunque sea uno de tantos eclipsados entre la gran cantidad de juegos que, mes a mes, inundan la escena independiente. Además, ya pudimos probar la demo anunciada, desde hace algún tiempo, en la página oficial del juego.

Aún así, de lo esperado a la realidad siempre hay un paso y, en este caso, un paso de gigante. Parece mentira la cantidad de contenido que puede caber en un título de estas características, y la profundidad jugable a la que pueden aspirar aún títulos como éste en unas sencillas dos dimensiones... Pero vayamos por pasos.

Lone Survivor nos mete en la piel de un personaje sin nombre, un recurso ya conocido por todos pero que ayuda a la inmersión en el juego y a la identificación del jugador con el protagonista, más aún si en los diálogos de texto (y veremos unos cuantos) el juego se refiere al personaje utilizando la forma pronominal de la segunda persona del singular. Vaya, que se dirige directamente a nosotros, demoliendo desde el primer momento de juego el muro entre el jugador-espectador y la aventura en sí. Si sólo contara con ese recurso, la cuestión no dejaría de ser anecdótica. Pero si, además, resulta que debemos de tener un cuidado constante de la alimentación y el descanso de nuestro protagonista, el nivel de implicación en la aventura será mucho, muchísimo mayor.

Nuestro personaje sufrirá no sólo los ataques de sus enemigos, si no que también adolecerá de hambre y de cansancio, y nos lo hará saber constantemente. Podremos engañar a nuestras necesidades vitales con fármacos, incluso pudiendo obligar a dormir a nuestro personaje cuando el hambre no nos lo permita. Podemos intentar llevar una vida lo más saludable posible pese a la locura y el caos que nos rodea, o podemos dedicarnos a sobrevivir a base de pastillas y café. Y ésta es sólo una de las elecciones que deberemos de tomar durante el transcurso de la aventura...

Como en toda aventura de terror y supervivencia que se precie (y, sin duda, Lone Survivor pertenece al género del survival horror, aunque sea en dos dimensiones) contaremos con una preciadísima linterna, así como con un inventario de armas y objetos aptos para casi cualquier vicisitud que nos surja. Pese a los beneficios evidentes que un haz de luz nos ofrece en un entorno en el que nos moveremos casi todo el tiempo en la penumbra (algunas veces totalmente a oscuras), la linterna supondrá una preocupación más, dado que tendremos que estar constantemente pendientes de la energía que nos quede, debiendo contar con baterías de repuesto en todo momento para poder continuar la aventura sin percances. El nivel de energía restante de nuestra linterna lo intuiremos, más que comprobarlo de manera directa, dado que lo único que percibiremos es que la intensidad de la luz de la misma irá disminuyendo paulatinamente, hasta apagarse por completo.

De la misma manera, no tendremos ningún indicador gráfico de la salud de nuestro personaje. A medida que perdamos vida en los enfrentamientos contra los diferentes monstruos (o que los niveles de sueño y hambre sean mortalmente elevados), escucharemos como aumentan de volumen los latidos de nuestro corazón. Esto puede resultar algo confuso durante los enfrentamientos, dado que la cercanía con los monstruos vendrá indicada por unos sonidos chirriantes (muy a lo 'Silent Hill') que no nos permitirán escuchar con claridad prácticamente nada cuando aquéllos estén peligrosamente cerca de nosotros.

La semejanza con la saga Silent Hill es más que notoria. Toda la ambientación gráfica tiene un halo fantasmagórico que nos recuerda a la famosa serie de terror de Konami. También el diseño sonoro, e incluso la música, compuesta por el mismo autor del juego. Hasta aspectos del desarrollo de la aventura en sí, como el encontrarnos en un bloque de apartamentos al inicio del juego, el uso de los espejos para pasar de una zona a otra, o las diferentes dimensiones superpuestas en un mismo pedacito de realidad (que nos harán plantearnos más de una vez el límite de nuestra cordura): todo ello nos recuerda mucho a las primeras entregas de la saga del pueblo maldito. Pero eso no es malo, ni mucho menos: la inspiración es obvia, y el autor no la esconde en ningún momento, apoyándose así en un báculo seguro que da al producto, si cabe, aún más solidez, ya que utiliza preceptos jugables y argumentales que funcionan, y muy bien. Y, además, de paso rinde homenaje a una serie digna de ser homenajeada, todo sea dicho

Encontraremos enemigos por doquier, a cada cuál más perturbador. Los más comunes serán una especie de muertos vivientes de palidez extrema, que merodearán por pasillos y habitaciones y que, en el mejor de los casos, deberemos de evitar. En caso de que no podamos evitarlos, claro, el enfrentamiento será necesario: esperemos que para ese momento contéis con munición suficiente para acabar con todos ellos. Los enemigos más comunes son prácticamente ciegos: sólo notarán nuestra presencia si estamos muy cerca o si encendemos la linterna en las proximidades. Muchas veces tendremos zonas de la pared ocultas en las que podremos escondernos y pasar por detrás de ellos sin ser vistosprincipalmente en nuestra nevera, sita en el apartamento del protagonista) para distraerlos, y así poder huir tranquilamente hacia el lado contrario.

Terror en cada esquina. Parece complicado que un juego con este aspecto nos pueda causar terror al jugarlo, pero la atmósfera sonora conseguida por Byrne es tremenda, y en más de una ocasión pegaremos un salto mientras jugamos. ¿Silent Hill? ¿Resident Evil? Paparruchas...


* Sprite del juego Pixel! de Arkedo



La dificultad de Lone Survivor es más que suficiente, sobre todo por el hecho de que si no medimos bien el uso de nuestros recursos, podemos encontrarnos al cabo de una o dos horas de juego en una situación insostenible, sin munición, baterías o comida suficientes para afrontar los retos que nos depara la aventura en estadios más avanzados. Por otro lado, la lógica de los puzles no es excesivamente enrevesada (generalmente, son rompecabezas de resolución directa, o casi), aunque en ocasiones los mapas del juego sean bastante enrevesados.

Al principio cuesta un poco acostumbrarse al sistema de mapas del juego, dado que, al ser un juego en dos dimensiones, pero siguiendo la lógica tridimensional, tendremos que seguir constantemente los mapas (que encontraremos en lugares muy determinados en el juego) para saber exactamente por qué puerta hemos entrado y hacia qué lado del mapa nos dirigimos. Además, habrá un montón de puertas que cruzar, caminos alternativos para poder sortear las zonas bloqueadas, puertas cerradas que se abrirán con el paso de los días, agujeros en las paredes y espejos que nos llevarán de un lado a otro... Vamos, que no os recomendamos que os aventuréis por ahí sin haber conseguido un mapa antes, dado que fácilmente os podéis perder, con el subsiguiente malgasto de recursos que eso supondría.

Por otra parte, será indispensable que volvamos a nuestro apartamento cada cierto tiempo, dado que en él descansaremos (y guardaremos la partida), podremos cocinar (necesario para ingerir determinados alimentos en el juego), hacernos con pedazos de carne podrida para distraer a los monstruos, así como escuchar diferentes frecuencias en nuestro transistor, en las cuales encontraremos mensajes de importancia para el desarrollo de la aventura. También encontraremos notas de diferentes personajes diseminadas por los escenarios, que nos darán pistas sobre lo que debemos (o no debemos) hacer, así como también nos sumergirán más, si cabe, en el discurso argumental, dando diferentes puntos de vista sobre el caos imperante y los sucesos acaecidos previamente al desastre.

Los personajes no jugables con los que mantendremos contacto durante el juego son, si cabe, aún más perturbadores que los monstruos que nos encontraremos durante el transcurso de la aventura. Cabe hacer mención especial de The Director, un personaje que nos otorgará ciertos objetos indispensables para el desarrollo de la historia (como una sartén), o que intercambiará otros por munición, en caso de que decidamos hacer el cambio, claro. La historia en sí trae mucha tela, ya que siendo nuestro protagonista un individuo solitario en un mundo desolado por una extraña enfermedad, todo lo que nos rodea puede acabar por perder el sentido y la lógica del mundo real dependiendo de nuestro estado anímico y de salud: al final, ya no sabremos cuándo estamos viendo la 'realidad' o cuando estamos siendo espectadores de una nueva y grotesca alucinación de nuestro personaje.

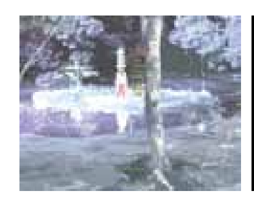
En definitiva, Lone Survivor es un excelente juego de terror, seguramente uno de los mejores del género dentro de la escena independiente. No es un juego recomendado para todos los públicos, ya que, aunque crea más malestar que angustia real, contiene algunas escenas lo suficientemente perturbadoras para resultar no aptas para jugadores fácilmente impresionables. Además, está completamente en inglés, y necesitaremos un nivel medio del idioma para poder disfrutar de la historia sin complicaciones.

Pese a todo, vale la pena hacerse con él por la historia, la ambientación, y una asombrosa profundidad jugable que nos hace entender mejor el lapso de tiempo que se ha tomado su autor en desarrollarlo por completo. Así, nos encontramos ante el que, seguramente, sea no sólo uno de los 'tapadillos' de la escena indie de este año, sino un título imprescindible para todos los amantes de lo retro con el estómago suficiente para poder disfrutarlo en toda su plenitud. *Por: VaDeRetro*



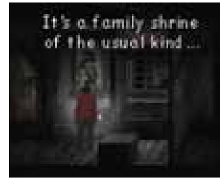


La evolución de Lone Survivor











El proceso de creación de Lone Survivor ha sufrido muchos cambios a lo largo de estos años. Jasper siempre tuvo en la cabeza una historia repleta de criaturas tipo zombie, sucesos paranormales, puzzles y una concepción aventurera que ha sobrevivido a lo largo del tiempo. Sin embargo en un principio su conceptualización se inclinaba más hacia la aventura gráfica, de hecho Byrne creó incluso un engine propio para el desarrollo de este tipo de juegos. A la par que el diseño general del juego iba cambiando también lo hacia la mecánica y su desarrollo, simplificándolo un tanto al ver que se estaba haciendo excesivamente 'grande'. Byrne pensó incluso en dejarlo aparcado para siempre, pero por fortuna continuó su trabajo...



Banda Sonora

Al poco de aparecer el juego para descargar, Byrne puso también a la venta la banda sonora de Lone Survivor habida cuenta de la demanda que existía entre sus seguidores. Las composiciones musicales son en la mayoría de corte ambiental, misterioso y ciertamente inquietante,utilizando sintetizadores y algunos efectos sonoros. Los 19 cortes de los que se compone el disco están realizados por el propio Byrne y puede comprarse desde su web en **BandCamp**. Además, podréis escuchar las pistas directamente online.



El chico de la máscara.
Lo que echamos de menos es algo más de 'artwork' relacionado con el juego, lo que ayudaría a identificarlo y a promocionar su imagen. Esta ilustración es la única disponible, y ni siquiera sabemos si es obra del autor.



Soul Brother
Anteriormente Jasper había publicado Soul Brother en el popular sitio web de juegos flash 'Adultswim'. Se trata de un plataformas con algunos detalles tipo puzzle y diferentes personajes (animales) que podremos manejar. El estilo gráfico y la jugabilidad nos recuerdan mucho a los títulos de GameBoy, aunque con colores más brillantes y una banda sonora espectacular.

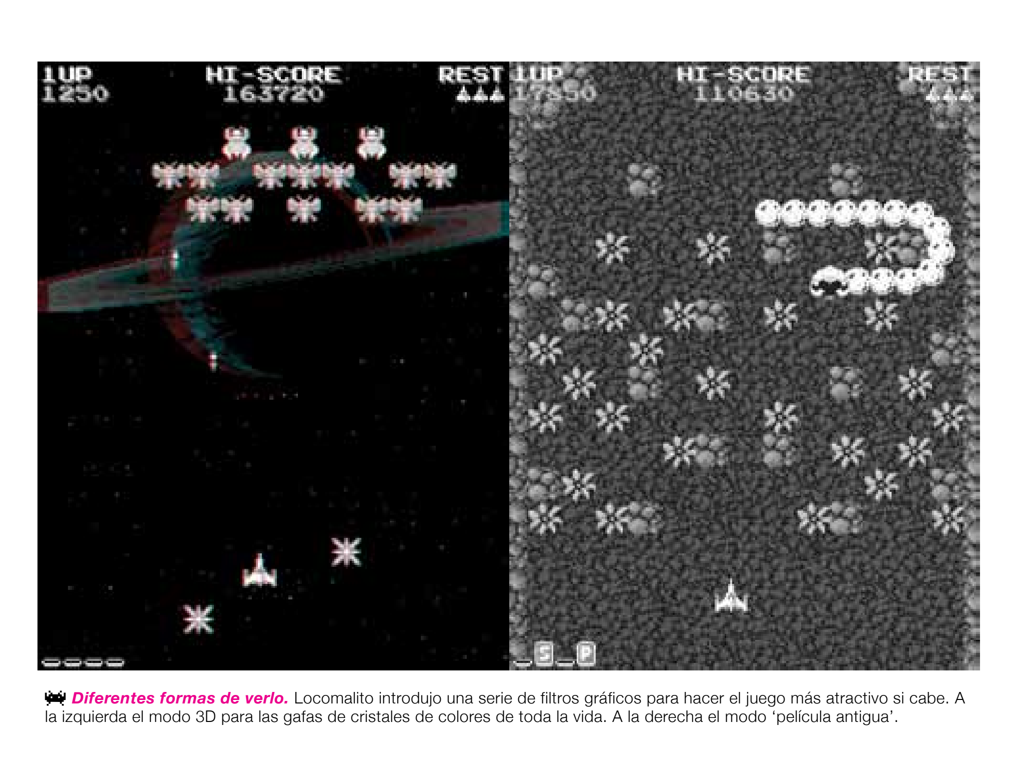
http://games.adultswim.com/soul-brother-adventure-online-game.html



Fog Survivor.
La imagen de arriba pertenece a una especie de 'minijuego' disponible en la edición 'First Aid' de Lone Survivor. Es similar a Wolfenstein 3D o Doom..

they came from verminest

Los bichos del planeta Verminest han preparado el ataque a conciencia a nuestro planeta. Sólo nosotros y nuestra nave podremos acabar con ellos hasta llegar al corazón de su nido, donde nos aguarda la reina Verminia...



Diferentes formas de verlo. Locomalito introdujo una serie de filtros gráficos para hacer el juego más atractivo si cabe. A la izquierda el modo 3D para las gafas de cristales de colores de toda la vida. A la derecha el modo 'película antigua'.

Juego a juego Locomalito se está haciendo un hueco más que importante en esto de la escena indie, y ya es habitual encontrarnos con cierto revuelo cada vez que anuncia un nuevo lanzamiento. Ocurrió con Maldita Castilla, el próximo "gran juego" inspirado en Ghouls & Ghosts, y ocurrió también con este Verminest, algo más modesto pero como empezaremos a ver, un juego enorme, divertido y fácil de jugar, como tiene que ser, ¿verdad?

Verminest es un shooter retro muy clásico, que conjuga elementos de juegos como Galaga, Space Invaders o Centipede embutido en una atmósfera de ciencia ficción cincuentera realmente trabajada y muy apropiada. Manejando a nuestra pequeña nave tendremos que abrirnos paso a través de los diferentes niveles, destruyendo las oleadas de los bichos, esquivando rocas asesinas y evitando obstáculos en los escenarios. Nos enfrentaremos a diferentes tipos de enemigos, cada uno con su patrón de ataque, con bosses fin (y mitad) de fase, deslizándonos a través de fases dotadas de scroll a veces fijo y otras automático para darle al conjunto una mayor variedad.

Nuestra nave sólo puede moverse en el tercio inferior de la pantalla, sin que podamos salirnos de una especie de vallas invisibles, por lo que nuestros movimientos y reflejos tendrán que ser rápidos, ya que el espacio con que contamos es reducido. Lo curioso es que cuando destruyamos a un enemigo lo más cerca de nuestra nave, el juego nos otorgará un montón más de puntos que si lo hubiéramos hecho cuando estaba alejado de nosotros, por lo que en más de una ocasión aguantaremos nuestra posición y no dispararemos hasta el límite, cuando los bichos están ya encima de nuestra nave y llevándonos (como no puede ser de otra forma) a la destrucción. Contaremos con 3 vidas, muy valiosas, ninguna continuación y un sólo nivel de dificultad, pero a cambio el juego nos proporcionará algunas ayudas en forma de items que aparecen al romper una especie de huevos espaciales (imaginamos que de algún tipo de bicho). De estos huevos podremos obtener por ejemplo un disparo triple, un escudo o un buen chorreo de puntos extra. Genial. Por cierto, los controles responden a la perfección y sólo necesitaremos los cursores y un botón para tenerlo todo dominado.

El diseño de Verminest bebe directamente de las pelis de los años 50 de ciencia ficción. Si no habéis visto el trailer ya estáis tardando, por que es una introducción fenomenal al juego, que le da contexto y continuidad. Una vez metidos en harina veremos como los gráficos están diseñados en escalas de grises y que tenemos a nuestra disposición tres filtros gráficos. Un primero normal, otro que aplica una especie de efecto de película antigua, y un último, sorprendente, en 3D que hace uso de las clásicas gafas de cristales de colores. Con este último filtro confesamos que nos lo hemos pasado pipa. El efecto de profundidad está muy bien conseguido y sirve además para contextualizar aún más si cabe todo el juego. Locomalito nos tendrá que contar como lo ha conseguido. Marek además ha diseñado los pósters que acompañan a la promoción del juego también en 3D, por lo que el efecto conseguido es doble.Dicho sea de paso, nos encantan las tres composiciones gráficas.

Por último aunque no menos importante, es la



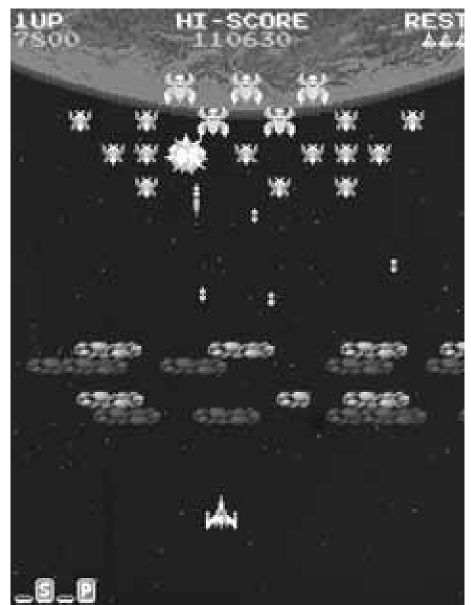
sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Locomalito
género:
Shooter
jugadores:
1
web:
http://www.locomalito.com

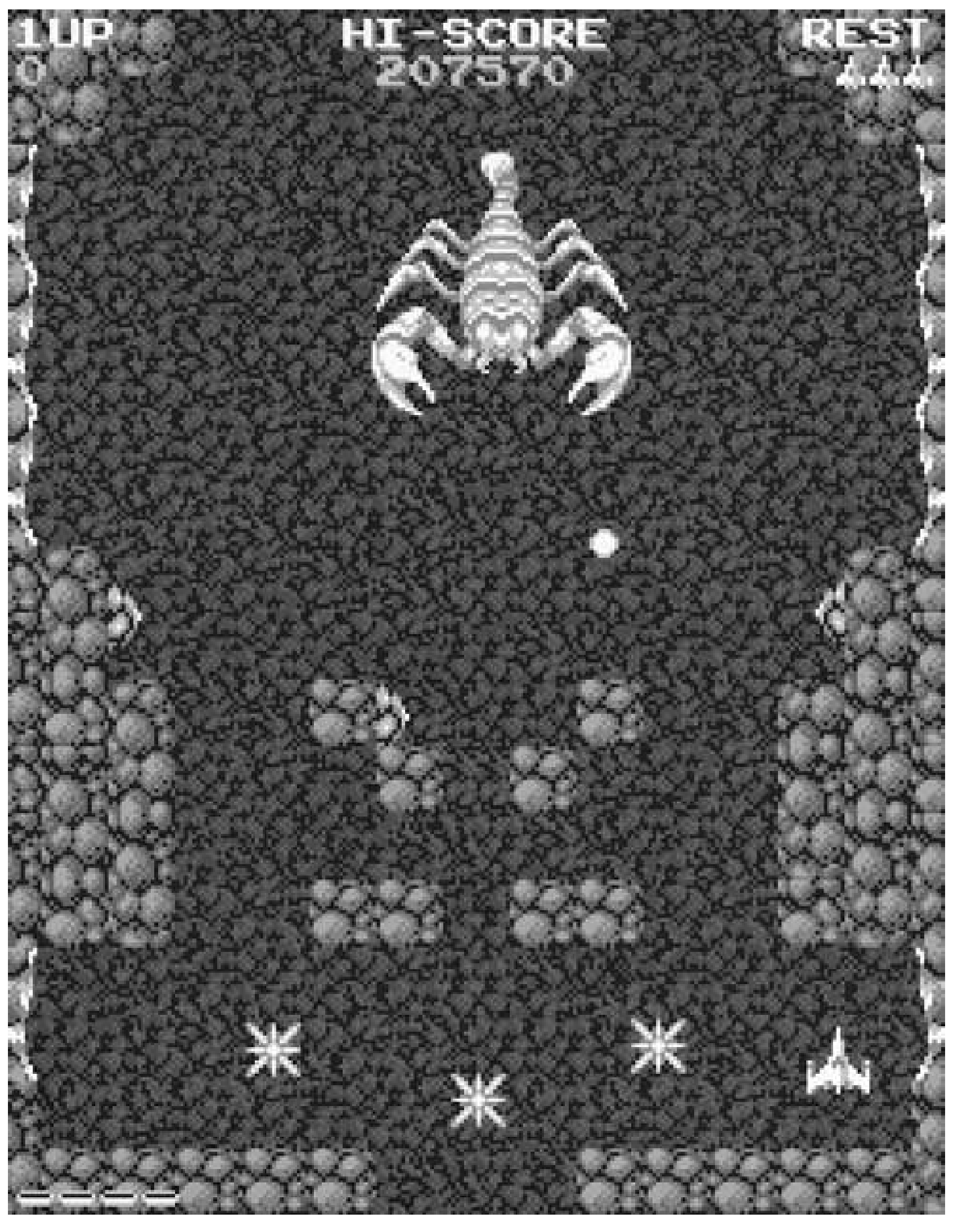


Locomalito se ha hecho ya todo un nombre entre la escena independiente gracias a sus planteamientos arcade sin muchos miramientos, jugabilidad directa y sobreslaiente acabado. Cuando un diseñador como Locomalito realiza juegos porque le gusta y no se convierte en un trabajo odiado, el talento y la calidad se ponen al servicio de todos los que disfrutamos posteriormente con sus producciones. Desde Hydorah hasta este Verminest, los juegos de este empedernido desarrollador español no dejan indiferente a nadie gracias a su ambiente clásico y espectaculares resultados. ¿Las herramientas? Imaginación, esfuerzo, ilusión y reivindicar una manera de hacer juegos que se ha perdido prácticamente.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo







Bosses: En momentos puntuales de nuestras partidas nos encontraremos con situaciones a modo de enfrentamientos contra jefes de mitad de fase, pero tampoco faltarán las consabidas luchas contra esos jefes de fin de nivel que tanto deseamos...

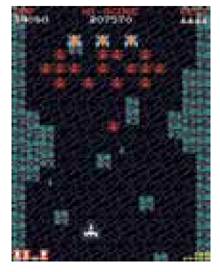
mención al sonido. La banda sonora es mínima pero también perfecta. Lúgubres notas que suenan de tanto en tanto a caballo entre aquella peli de serie B en blanco y negro y los escasos sonidillos de las primeas recreativas. Por lo que respecta a los sonidos FX son los que podríamos esperar de un juego de este tipo: láseres, phasers, bombas, explosiones... un buen repertorio sin duda.

Aún sin haberlo terminado ya sabemos lo que tenemos entre manos. Verminest es un juego arcade repleto de acción y buen hacer con vocación al "high score". No es muy largo (Locomalito nos comenta que unos 45 minutos bastarían para terminarlo), pero que a cambio lo suple por esa necesidad de volver a él para avanzar un poco más hasta completarlo, y una vez hecho esto, averiguar las formas en que podemos conseguir puntuaciones más y más altas. El diseño global, cuidado hasta el límite como siempre, la jugabilidad y los "extras" en forma de manual, pósters, cartas, etc. digitales no hacen más que redondear un nuevo top-indie en el horizonte. ¡A disfrutarlo tocan!

They Came from Verminest' 83

Locomalito nos sorprendió hace unas semanas con una nueva edición de su juego de naves, abandonando el estilo gráfico en blanco y negro por una reducida paleta de colores que simula los primeros arcade de los 80 como Galaxian. Sigue siendo el mismo shooter de diseño arcaico y jugabilidad enorme, sólo que Locomalito ha abandonado el aspecto 'noir' de los años 50 en pos de un estilo más cercano a los primeros arcades de los 80, con esos gráficos de colores brillantes y blancos puros, en la línea de Namco o Taito.
Verminest' 83 sólo ha perdido por el camino las opciones gráficas de 'película antigua' y 3D, amén de algunas ligeras modificaciones en gráficos concretos o patrones de fondo, pero en esencia sigue siendo ese arcade intemporal de disparos y diversión tremebunda.





www.locomalito.com

moon watcher

Hablamos con Moon Watcher, desarrollador español que está convirtiendo a MegaDrive el fantástico L'Abayye des Morts de Locomalito

"AN OBSOLETE VIDEOGAME FOR A DARK PASSAGE OF HISTORY"



¿Un juego con pinta de Spectrum para PC convertido a MegaDrive? Quizás tengas que leer la pregunta un par de veces antes de frotarte los ojos y pensar fríamente de que leches estamos hablando. Sin embargo la respuesta es más sencilla de lo que parece en un principio. L'Abbaye des Morts es un pequeño juego programado y diseñado por Locomalito, con músicas de Gryzor87 que apareció en septiembre de 2010 y que se caracteriza sobre todo por su aspecto gráfico a imagen y semejanza de los títulos de Spectrum, pero también por su jugabilidad, muy directa y clásica. L'Abbaye no dejaba de ser un juego de los "pequeños" como le gusta decir a Locomalito. No es un Hydorah ni el futuro Maldita Castilla, si no más bien un juego de pretemporada entre grandes producciones que vino a llenar un hueco para los amantes de sus producciones y de sus videojuegos con cierto carácter retro.

La cuestión es que esta pequeña videoaventura encandiló a más de un jugón que disfrutó como un enano controlando al monje Jean Raymond. Entre ellos estaría Moon Watcher, la persona que se ha embarcado en la difícil tarea de portar el juego a Megadrive con dos aspectos gráficos incluidos. Un primer aspecto, fiel reflejo del original con diseño tipo Spectrum, y otro segundo más parecido a lo que podríamos esperar de una Megadrive. Watcher es un ferviente seguidor de Sega que no está muy interesado en las consolas modernas aunque si que sigue con atención el movimiento indie y el surgimiento de nuevas jugabilidades, y que se ha tirado a la piscina ofreciéndose para programar esta conversión: "Llegué a 'L'Abbaye des Morts' por 'Hydorah'. En un principio lo probé sin darle más importancia pero al poco me quedé fascinado por el leitmotiv y las circunstancias en las que Locomalito lo creó, haciendo que lo viera de una manera muy distinta. Le di otra oportunidad y me encontré con un juego sensato, equilibrado y muy profundo. ¡Me entusiasmó!" Y es que Moon Watcher llevaba un tiempo pensando en darle un empujoncito a la escena de la 16 bits de Sega. Mientras que otras consolas y ordenadores tienen una representación mayor en esto del homebrew y en juegos profesionales incluso, para Megadrive es bastante más complicado encontrar títulos actuales si exceptuamos al afamado 'Pier Solar' de WaterMelon, y los lanzamientos del Super Fighter Team. "Me da envidia la escena tan activa que tienen otros sistemas. En mi opinión este es el tipo de juego directo y divertido que necesita la Mega, y claro, rápido de desarrollar, o eso creía..."

Pero además hay otras cuestiones más nostálgicas para tener en cuenta la decisión de Watcher. Cuando insistimos por su decisión de centrarse en una consola como Megadrive, a nuestro protagonista le falta tiempo para declarar su auténtica pasión por la consola y juegos de Sega: "Master System, y sobre todo, Megadrive, son mis consolas preferidas. Colecciono juegos de ambas y poseo una colección bastante respetable. Mis juegos favoritos son sin duda Flashback, Snatcher y Link's Awakening para GameBoy. Los tres son grandes aventuras perfectamente conceptualizadas, de mecánicas definidas, de sólido guión, etc."

El juego de Locomalito llevaba en la calle prácticamente un año, y fue entonces cuando Moon Watcher se decidió a contactar con el desarrollador indie para plantearle el proyecto y aprovechar las conocimientos que estaba adquiriendo en la programación del Motorola 68000 de Megadrive: "Primero intenté aprender ensamblador pero me resultaba complicado y tedioso. Luego, gracias al tutorial de BasiEgaXorz de theelf, probé con BEX que abandoné porque es demasiado estático. Así que definitivamente me metí con SGDK (Sega Megadrive/ Genesis Development Kit). Entonces comencé a dar

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo





tumbos una temporada sin tener las cosas claras, así que busqué algo concreto a lo que llegar, un juego ya diseñado y terminado como L'Abbaye era perfecto. Además su desarrollo casaba bastante bien con el port que ya estaba haciendo en ese momento (ya abandonado). Se lo propuse a Locomalito y aceptó encantado. ¡Pero si el encantado era yo!". Por cierto, el proyecto en el que se encontraba trabajando Watcher era precisamente la conversión de Maze of Galious, un excelente y reconocido juego para MSX que esperemos que retome de alguna forma en el futuro.

Moon Watcher tenía entre manos un proyecto extraño en un principio, adaptar un juego de PC a los circuitos de una Megadrive, dotada de unas especificaciones técnicas completamente diferentes y menores evidentemente. A pesar de que el aspecto gráfico y diseño de L'Abayye son simples, no deja de ser un programa para Windows desarrollado bajo el entorno GameMaker, así que se imponía una única opción, realizar una conversión prácticamente desde cero aprovechando algo de la 'lógica' del juego y adaptándola al lenguaje C del SGDK para la CPU de Megadrive: "está claro que una conversión directa desde GameMaker es imposible, aunque tenía una base que me sirvió para empezar con muchas ganas al principio. Pude aprovechar por ejemplo el timemap, los sprites y otros elementos. Las velocidades y posiciones de los enemigos las he sacado y trasladado al código una a una desde el original, sin duda y de largo la parte más aburrida de la conversión. Así que en definitiva el código no parte desde cero pero tampoco exactamente desde el original. Por otro lado, utilizo otras herramientas creadas por la comunidad aparte del SGDK desarrollado por Stef. Así, he echado mano del VGM Maker de Shiru para tareas musicales, Genres, de Kaneda, para generar recursos y utilizarlos posteriormente en C, y MDPPY, también de Kaneda, y Mappy para la construcción del mapeado. Por supuesto no puedo olvidar los tutoriales que acompañan al SGDK".
Todo esto suena muy técnico, y es que comenzar a desarrollar para una plataforma como Megadrive en la que las herramientas son más profesionales o complicadas de utilizar no es tarea sencilla, así que Watcher tuvo que enfrentarse a no pocos inconvenientes, "Los problemas vienen por falta de experiencia y por los constantes cambios: primero era la versión fiel al original, después añadir la versión Megadrive, luego pensé en hacer el código más portable por si alguien se animaba a trasladarlo a otros sistemas, y más tarde se me ocurrió que sería genial poder reutilizar el engine en otros juegos."
La rom final del juego cuando esté lista contendrá dos versiones, una basada en el aspecto original del juego de Locomalito, con sus sprites de pocos colores y unos escenarios más simplificados, y por otro lado la versión de MegaDrive, que podría considerarse como una especie de remake, "mi intención era y es realizar un port lo más fiel posible al original cambiando algunas prioridades en los gráficos para dotar a los escenarios de profundidad. La versión Megadrive será más libre. Lo primero fue decidir que elementos debían usar tal o cual paleta así que envíe una pequeña demo a Locomalito con el mapeado completo para que le echara un vistazo y tener también su opinión". Y es que los gráficos en esta nueva versión también son obra del artista indie español, mientras que Gryzor echa una mano, como de costumbre, en las tareas musicales, seguramente ahora que anda metido en varios experimentos con los chips de sonido Yamaha de los arcade, etc.
Desde el principio parece que siempre ha habido mucho 'feeling' entre los componentes de este improvisado grupo de desarrollo "En realidad no ha sido complicado. Locomalito se ofreció a colaborar. Le hablé de las limitaciones del sistema, empaqueté los sprites y se los le envié. En poquísimo tiempo les dio un baño de color, los dejó estupendos y creó un tileset totalmente renovado. Tal y como están organizados en este momento los planos, los enemigos, los objetos y Jean, en teoría deberían verse en pantalla un máximo de 46 colores. Aunque no creo que llegue a darse el caso". Lo que parece que no han cambiado son las animaciones de los personajes, ya que por ahora son las mismas que las del original para PC. Moon Watcher sin embargo nos comenta que no está ni mucho menos cerrado a que alguien se anime en el futuro a mejorar o modificar las animaciones de los personajes en el juego.

Seguro que a estas alturas muchos os estaréis preguntando cuando podremos disfrutar de esta maravilla, pero parece que todavía tendremos que esperar un poquito. Aún así, Moon Watcher nos anima, "Ahora sólo pienso en la demo que estará lista muy pronto y seguro que os dejará un buen sabor de boca ?. La versión definitiva… ¿quién sabe?"

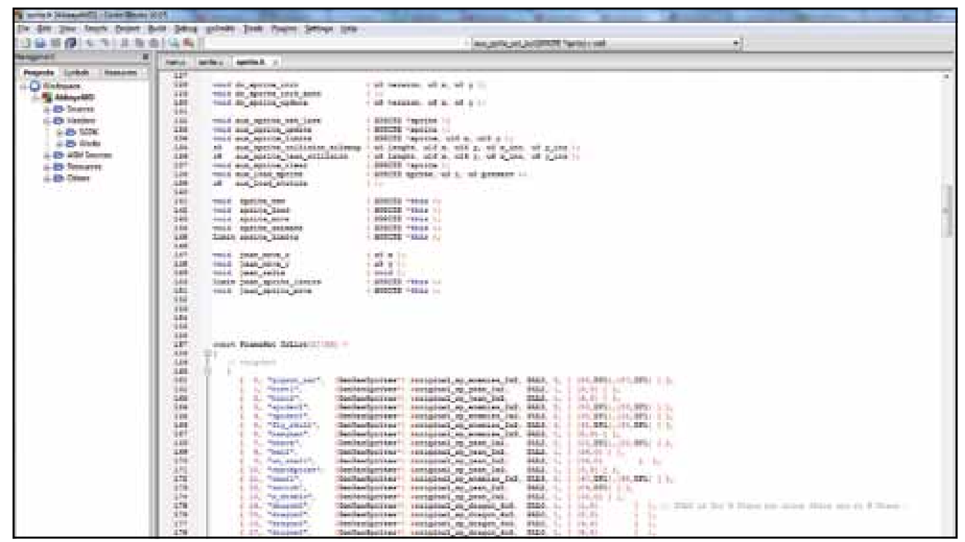
RetroManiac quiere darle las gracias a Moon Watcher por contestar a nuestras preguntas y embarcarse en un proyecto de este tipo, y a Locomalito por sus juegos que tanto nos gustan.



Redibujado completo. Todos lostiles y sprites del juego están siendo redibujados para darle un aspecto más acorde con los 16 bits de Sega. El juego original trataba de imitar el aspecto de las viejas cintas de ZX Spectrum.



Demo jugable. Ya queda menos para disfrutar de la demo que está preparando Moon Watcher como anticipo. ¡Contamos los días!

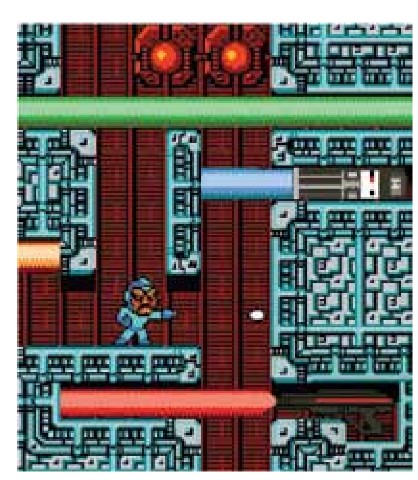




La versión original

Programado junto a Grizor87 durante sus vacaciones en Francia, L'Abbaye des Morts (La Abadía de los Muertos en nuestro idioma), y aprovechando las fuentes de inspiración que este viaje otorgó a los creadores, Locomalito nos sitúa en pleno siglo XIII, en un momento en que la doctrina de los Cátaros predicaba sobre la pobreza de Cristo y promulgaba el rechazo al mundo material. La orden sería perseguida por la Iglesia acusada de herejía y expulsada finalmente de la región de Languedoc en Francia. Sin embargo, uno de los integrantes de la orden, Hean Raymond, consiguió escapar de la cruzada refugiándose en una vieja iglesia, sin saber que bajo sus ruinas se escondía un antiguo mal a punto de ser despertado. Influenciado directamente por los grandes clásicos en Spectrum de las plataformas como Jet Set Willy o Manic Minner, tendremos que superar 23 pantallas de las que consta el castillo esquivando cientos de obstáculos y enemigos dispuestos en los escenarios con la dificultad a la que nos tiene acostumbrados Locomalito en sus producciones. Contando con nueve vidas y diferentes 'checkpoints', lo cierto es que gracias a este sistema y a los gráficos retro de los que hace gala L'Abbaye des Morts, no será complicado pensar que hemos vuelto a mediados de los 80 para disfrutar de uno de esos clásicos. Con menos de una hora de juego, una banda sonora excelente compuesta por el inefable Gryzor87 y algunas zonas realmente complicadas que pueden acabar con la paciencia de cualquiera, nos encontramos nuevamente frente a un titulazo que al menos deberíais probar. Llegar al final ya es otra cuestión.







ABOBO'S BIG ADVENTURE

Sistema: Flash/Windows/Mac
Desarrollador: Team Bobo
Género: Multi, pero abundan las tortas
Descarga: http://abobosbigadventure.com/fullgame.php

¿Te gustan los juegos con aspecto retro? ¿Repletos de pixelotes bien grandes y una paleta de colores limitada?, ¿Con la jugabilidad de toda la vida? ¿Te pirras por los muchachotes grandotes (*ehem*) con ganas de bronca y sospechoso bigote? ¿Y que además parodia a tus juegos favoritos de toda la vida? Todo esto y mucho más es Abobo's Big Adventure, una especie de megamix tremendísimo y espectacular que toma lo mejor de los juegos de NES y compañía y los mezcla bien mezcladitos para parir un título que tiene un poco de todo: Plataformas, tortas como panes, escenas bajo el agua, bosses (muchos por cierto), y gráficos encantadores de ensueño.

Ha tardado más de lo esperado en llegar hasta nuestras pantallas, de hecho un último retraso a finales del año pasado lo relegó hasta hoy, cuando por fin se ha lanzado al público, de cabeza y sin flotador, aunque realmente el proyecto comenzó allá por el año 2002, cuando Roger Barr tuvo la genial idea de que Abobo protagonizara su propio juego en reconocimiento a su carisma e impresionantes puños. Tras unos años de hiato, no sería realmente hasta 2006 cuando juntaría fuerzas junto a Nick y Luis a los mandos de la programación y el diseño gráfico respectivamente, para lograr en palabras del equipo de desarrollo "el mejor tributo a la NES".

Aparte de todo esto Abobo es una gran parodia, una sátira increíble de todos aquellos cartuchos viejunos de 8 bits. No serán pocas las situaciones en las que nos encontremos que nos recordarán a este o aquel título, a una u otra situación ya vividas, pero que aquí están notablemente reinterpretadas provocando en el personal más de una sonrisa a medida que avancemos en su particular cruzada. Sólo échale un vistazo a las pantallas que acompañan este texto y ya empezarás a comprender de que va todo esto.

La historia nos pone en la piel del bueno de Abobo (realmente uno de los bosses de la saga Double Dragon), que tiene que salvar a su querido hijo Aboboboy (¿qué haríamos sin este tipo de nombres en los videojuegos?) de las garras de un malvado enemigo. Para liberarlo tendremos que atravesar multitud de niveles inspirados en fases y escenarios de esos cartuchos ya conocidos por todos como os comentábamos antes, repartiendo estopa sin ton ni son, plataformeando, buceando, resolviendo puzzles, explorando unas mazmorras a lo Zelda... y todo ello cambiando nuestro punto de vista y la estética para acercarse a los juegos que parodia respectivamente.

Sin embargo todo este esfuerzo sería fútil si no estuviera acompañado por una historia que enganche, hilarante pero eficaz, y una jugabilidad que nos ponga a prueba y que no se quede en el manejo de un simple amasijo de pixeles. Afortunadamente Abobo cumple las expectativas y aparte de ser muy divertido y adictivo, en más de una ocasión olvidaremos que estamos frente a un juego programado bajo flash disfrutando como enanos de este pedazo de reconocimiento a una época mágica que no volverá jamás. Así que nada, disfrutad con esta iniciativa, que esperamos que no sea la última de este tipo, y llevad a Abobo a liberar a su pobre hijo, ¿Es que acaso hay algún estereotipo en los videojuegos que os motive más?... Bueno sí, por ahí está el de cierta princesa, pero eso ya es otra historia...

REALMS OF THE MAD GOD

Sistema: Flash
Desarrollador: Wild Shadow Studios
Género: MMO
Descarga: http://www.realmofthemadgod.com/

Sinceramente cada vez soy menos propenso a los juegos que requieran de mi una cantidad de tiempo considerable, quizás sea porque me hago algo más viejo, que a su vez tenga la culpa de que me guste a rabiar todo lo retro. Pero en este caso haré una excepción sobre todo para aquellos que estén dispuestos a invertir unas buenas horas si no días... en un MMO, o mejor dicho un "Shooter MMO cooperativo" según los creadores (Wild Shadow Studio) en la pantalla de inicio.

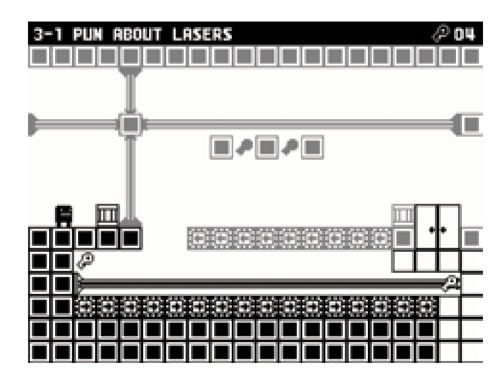
No os debe echar para atrás el "gameplay" del juego, pues creo que es una de sus virtudes, será acceder al la web del mismo y con poco más que leer cuatro textos que irán apareciendo ya le iremos cogiendo el hilo al manejo de este MMO que discurre sobre escenarios parcos en detalles técnicos, tanto gráfica como sonoramente, pero con un pixelado que lo hace entrañable.

El objetivo es sencillo, cargarse al malo malísimo un tal Oryz, que tendrá la habilidad de distribuir hordas de enemigos por el escenario con el único objetivo de cepillarse a cualquier criatura no alineada con ellos. En nuestro favor tendremos la posibilidad de ir adquiriendo nuevas habilidades, objetos en nuestro inventario e ir evolucionando de personajes, además de poder organizarnos en grupo con otros jugadores.

¡¡¡Ojito, con el juego!!! no quiero que alguno/a nos eche en cara que su pareja lo dejó porque se tiró desde el viernes hasta entrar el lunes al curro jugando a Realm of The Mad God. Avisados quedáis.

INVERT

Sistema: Flash
Desarrollador: Inkidia
Género: Puzzle-Plataformas
Descarga: http://www.inkidia.net/gamepages/invert.html



Invert es un juego de tipo Puzzle-Plataformas por pantallas, creado por Inkidia, en el cual tendremos que superar hasta 40 niveles, para ello tendremos que hacernos con un conjunto de llaves que abrirán las correspondientes puertas que darán acceso al siguiente nivel. En nuestro favor tendremos la posibilidad de interactuar con el escenario hasta el punto de poder invertirlo en cualquier momento mediante la pulsación de la tecla "C".

El juego que podéis descarga desde la web oficial, es un remake de otro título creado por ellos mismos llamado **Invert Inc.** en el año 2010. Si os gusta y os parece corto, se incluye un editor de niveles que además podréis compartir con la comunidad, para que otros lo disfruten.

SNOW TALE

Sistema: Flash
Desarrollador: Gionathan Pasaresi
Género: Plataformas
Descarga: http://www.neutronized.com/games/SnowTale/

Snow Tale es un plataforma de desarrollo lateral, inspirado en juegos como Super Mario Bros. y sobre todo, sobre todo en Liquid Kids otro plataformas clásico de Taito, que a su vez posee algunas reminiscencias del clasicazo Bubble Bobble. A diferencia de Liquid Kids, nuestro personaje se situa en un mundo algo más gélido y durante los 15 niveles de los que consta la aventura tendrá como arma principal unas más que útiles bolas de nieve o hielo (vete tú a saber...) que congelarán a nuestros enemigos hasta que pasemos sin piedad sobre ellos destruyéndolos definitivamente.

Una buena variedad de movimientos que nos pueden recordar al bueno del rechoncho Kirby, como doble salto o rodar, completan un juego ligerito pero que proporciona la diversión justa para pasar un buen rato. Evidentemente ni el diseño de niveles ni el de los enemigos pasarán a los anales de la historia pero los gráficos son notables (basados en los píxeles), el sonido acompaña y los controles no están mal.

ROCKO CHAN

Sistema: Flash
Desarrollador: King (Ou No Soukutsu)
Género: Plataformas-Acción
Descarga: http://king-soukutu.com/flash/rokko.html



¡Ah! Los reflejos... parece que últimamente nos los hemos dejado por el camino a sabiendas de que casi cualquier juego nos proporcionará todas las oportunidades que queramos hasta superar esa zona que se nos resiste, incluso nos aconsejará que debemos hacer a continuación y como hacerlo, o directamente se saltará el obstáculo para dejarnos un poco más adelante. ¿Es esto más frustrante que cualquier título de 8 bits de hace unos años que nos ponían de los nervios? No sabemos, los tiempos han cambiado, nuestra edad y tiempo de juego también... todo es cuestión de prioridades y puede que por eso los desarrolladores nipones King (Ou No Soukutsu) se hayan marcado este impresionante clon del antiquísimo Megaman. Vamos a verlo...

De primeras podréis disfrutar con una intro impresionante. Realizada con gusto exquisito y respetando los pixelotes de las máquinas de 8 bits, con pocos colores y efectos gráficos basados únicamente en degradados y mallas de cuadrados de colores, el trabajo realizado por los diseñadores supera con mucho a las intros de los juegos de Capcom, aunque en realidad esto no es lo importante, lo que de verdad nos interesa es el juego. Ya de primeras observamos un buen puñado de similitudes con el héroe azulado: selección de nivel, bosses inspirados en los clásicos, personaje casi calcado de Megaman...

La jugabilidad también es muy parecida. Contaremos con tres botones de acción principales, salto, disparo y aceleración, además de otro botón para intercambiar entre dos tipos de armas (por cierto las teclas pueden redefinirse). Prácticamente al ponernos a los mandos de Rokko chan parece como si estuviéramos delante de un nuevo Megaman de Capcom, sólo encontraremos algunas sutilezas en el tiempo de salto por ejemplo, y en que el sprite protagonista parece moverse un poco más rápido. Los gráficos de personajes y escenarios son geniales, con un aspecto y "look" muy de los 80 (no podía ser de otra forma). Podéis visualizar online por cierto una especie de libro de ilustraciones basado en el juego. La banda sonora tipo "chiptune" es simplemente genial, inspirada en los cartuchos originales con algunas claras reminiscencias a la saga de Capcom. También la podéis descargar desde aquí (introducir "rokko" en el buscador de la parte superior)

Por otro lado no ha cambiado nada la dificultad, abrasiva y algo descorazonadora al principio. Como decíamos en la introducción del artículo, los tiempos cambian y estamos desentrenados. Enfrentarse a este juego significa la muerte casi segura al principio de cualquiera de los niveles que escojáis. Necesitaréis algo de perseverancia, tranquilidad y concentración. Esto no vale para "echarse unas partidas rápidas". Será crucial hacerse también con el orden correcto para eliminar a los bosses, guardar las cápsulas de energía extra para los enfrentamientos finales y apuntar esos valiosos passwords que obtenemos al culminar alguno de los niveles.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo

Robocop 2

Mejor adaptado para consola. La primera parte de Robocop para GameBoy se basó en el arcade del mismo nombre, un shooter de acción muy difícil en el que las balas volaban desde cualquier punto de la pantalla impactando contra nuestro metálico armazón sí o sí.



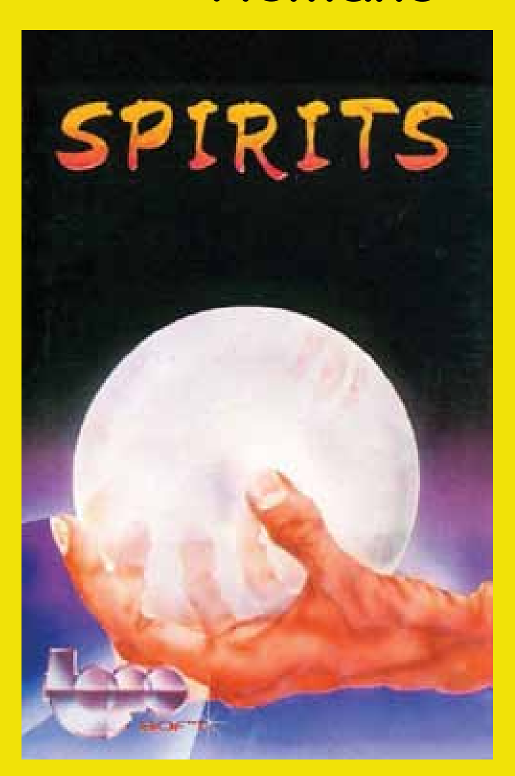
SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1991
GÉNERO: Acción/Plataformas
PROGRAMACIÓN: Ocean
PUNTUACIÓN: ★★★★★

Si preguntas a tus amigos por sus juegos favoritos de GameBoy, seguro que salen cosas como Super Mario Land, Tetris, las Tortugas Ninja, Wario, algún Zelda o incluso Pokémon, pero pocos recordaran el gran trabajo que Ocean, una maestra de las 8 bits, realizó en la vieja portátil de Nintendo.

Lo que no deja de ser una pequeña desgracia porque muchos de sus pequeños cartuchos se han quedado en el olvido, rezagados a ser juegos de segunda o tercera línea cuando bien podrían competir con los grandes del catálogo. Esto es lo que ocurre con Robocop 2, una sólida conversión cinematográfica que apareció algo después a sus homónimos en ordenador y otras consolas como NES, para convertirse en una experiencia propia perfectamente adaptada al juego en portátil.

Controlando a nuestro 'mitad hombre-mitad robot' favorito, llevaremos a Murphy a través de un buen número de niveles (vale, se repiten los escenarios), salvando a los pobres secuestrados y terminando con los traficantes de droga que asolan Detroit. Ni OCP ni gaitas, aquí los únicos que valemos somos nosotros y nuestra inercia al saltar y movernos, una de las señas de identidad de Robocop debido a su peso, el arma que portamos y la energía de nuestras baterías que nos permiten recibir varios impactos. A lo largo de los diferentes niveles, típicamente realizados a la vieja usanza, con scroll horizontal y vertical, podremos recoger vidas extra, recargar nuestra arma y rescatar a un mínimo de civiles para llevar a buen fin nuestra misión. De vez en cuando entre niveles podremos participar en enfrentamientos contra el temible robot ED-209, un combate más bien de resistencia en el que podremos esquivar poco, y en el que nuestro acierto con la pistola será definitivo. Otros niveles nos propondrán una serie de puzzles que si no resolvemos provocará que los enemigos de la próxima fase sean mucho más duros de roer. Aún recordamos el primer nivel con los ninjas y los sudores fríos a los mandos de la consola.

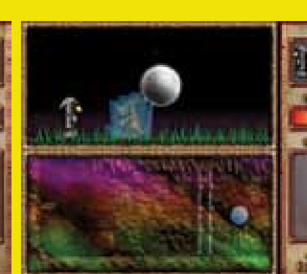
Sin passwords a los que agarrarnos, pero con continuaciones infinitas, el reto del cartucho de Ocean estaba servido y era un acompañante excepcional para los largos viajes en coche o en autobús del colegio. Claro que no era perfecto, pero siendo una conversión cinematográfica, tradicionalmente vapuleada por la prensa del momento y la laxitud de las desarrolladoras al producirlas, la verdad es que Robocop 2 mola(ba), y mucho.



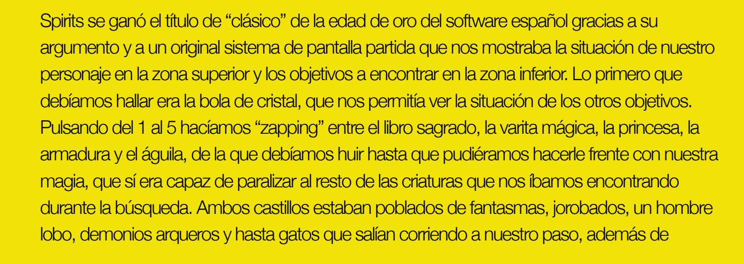
Spirits

Plataforma original: ZX Spectrum | **Año:** 1987 | **Género:** Aventura | **Programación:** Top Soft | **Sistema/s:** Windows
Descarga: http://www.masoftware.es/descargas/spirits/info/spirits.html

Topo Soft inició su trayectoria con este original título, en el que debíamos guiar a un mago por el interior de dos castillos para encontrar los objetos necesarios que nos permitirían liberar de su hechizo a una princesa y una armadura. Sólo entonces tendríamos el poder para destruir al águila errante.



Spirits se ganó el título de "clásico" de la edad de oro del software español gracias a su argumento y a un original sistema de pantalla partida que nos mostraba la situación de nuestro personaje en la zona superior y los objetivos a encontrar en la zona inferior. Lo primero que debíamos hallar era la bola de cristal, que nos permitía ver la situación de los otros objetivos. Pulsando del 1 al 5 hacíamos "zapping" entre el libro sagrado, la varita mágica, la princesa, la armadura y el águila, de la que debíamos huir hasta que pudiéramos hacerle frente con nuestra magia, que sí era capaz de paralizar al resto de las criaturas que nos íbamos encontrando durante la búsqueda. Ambos castillos estaban poblados de fantasmas, jorobados, un hombre lobo, demonios arqueros y hasta gatos que salían corriendo a nuestro paso, además de lámparas que podían caernos encima por sorpresa. El éxito dependía de planificar bien la búsqueda para llegar hasta el final con alguna de las tres vidas de las que disponíamos, y energía suficiente para destruir al águila.

Este remake de M. A. Soft, que resultó ganador de la primera edición de la CEZ Retrocompo (ex aequo con el remake de otro clásico, Camelot Warriors) mantiene el mapa original del juego dándole al entorno y a los sprites un tratamiento más colorista y cercano al cómic. El sonido también es digno de mención por incorporar numerosos efectos como el "buu" de los fantasmas o el aullido del hombre lobo. La música de la introducción también fue versionada con un excelente resultado.



¡Hasta el siguiente número!